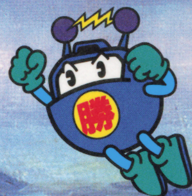
ファミリー コンピュータ™

超デラックス版

ファミコンマル勝(カツ)DX(デラックス)シリーズ①



THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™

地上&地下迷宮 LEVEL1〜6

全マップ公開+各画面完全解法

地下迷宮 LEVEL7〜9

全画面大ヒント集

切りとりジグソー付!!

コミック「ゼルダの伝説」

プロ級

勝

パーフェクトテクニック

コンプティーク編集部 編著

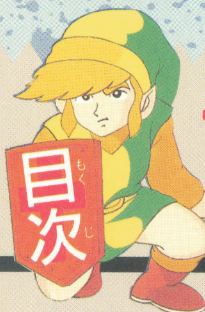


THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™



角川書店

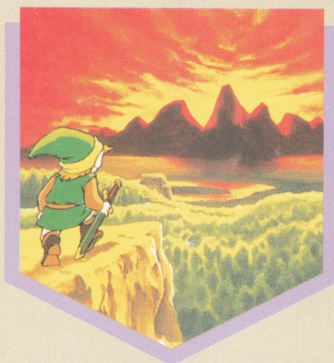


ファミリー コンピュータ™

ファミコンマル勝DXシリーズ1

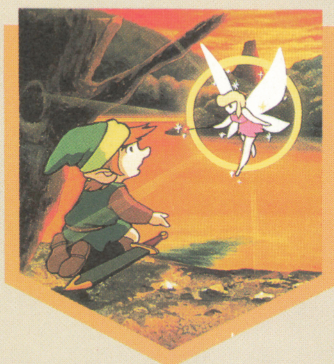
超デラックス版

目次



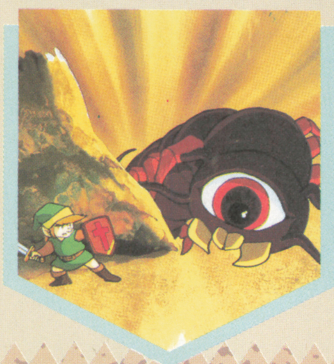
ゼルダ・ファン必読のスペシャル情報だ!!

ゼルダ・ワールドはこんなに楽しい!!



ゼルダ救出にでかける前に、まず準備!!

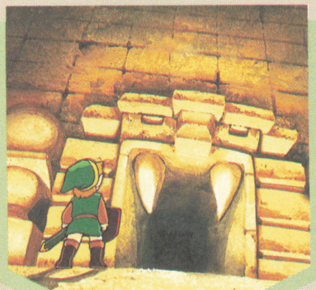
「ゼルダの伝説」への招待



いろんなものが隠れている地上マップ!!

攻略法地上編

ゼルダの伝説

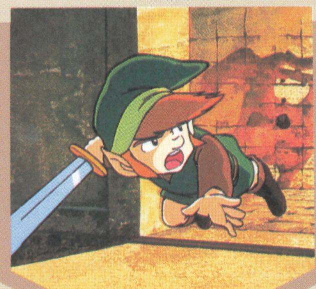


地下迷宮の前半戦スタート。慎重に!!

LEVEL 1〜 LEVEL 6

★全マップ公開!!
★攻略ルート
★全面画完全解法

攻略法 地下迷宮編



いよいよ後半戦。自分でルートを探せ!!

LEVEL 7 LEVEL 8 LEVEL 9 (デスマウンテン)

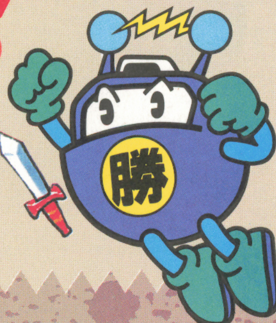
攻略法大ヒント集

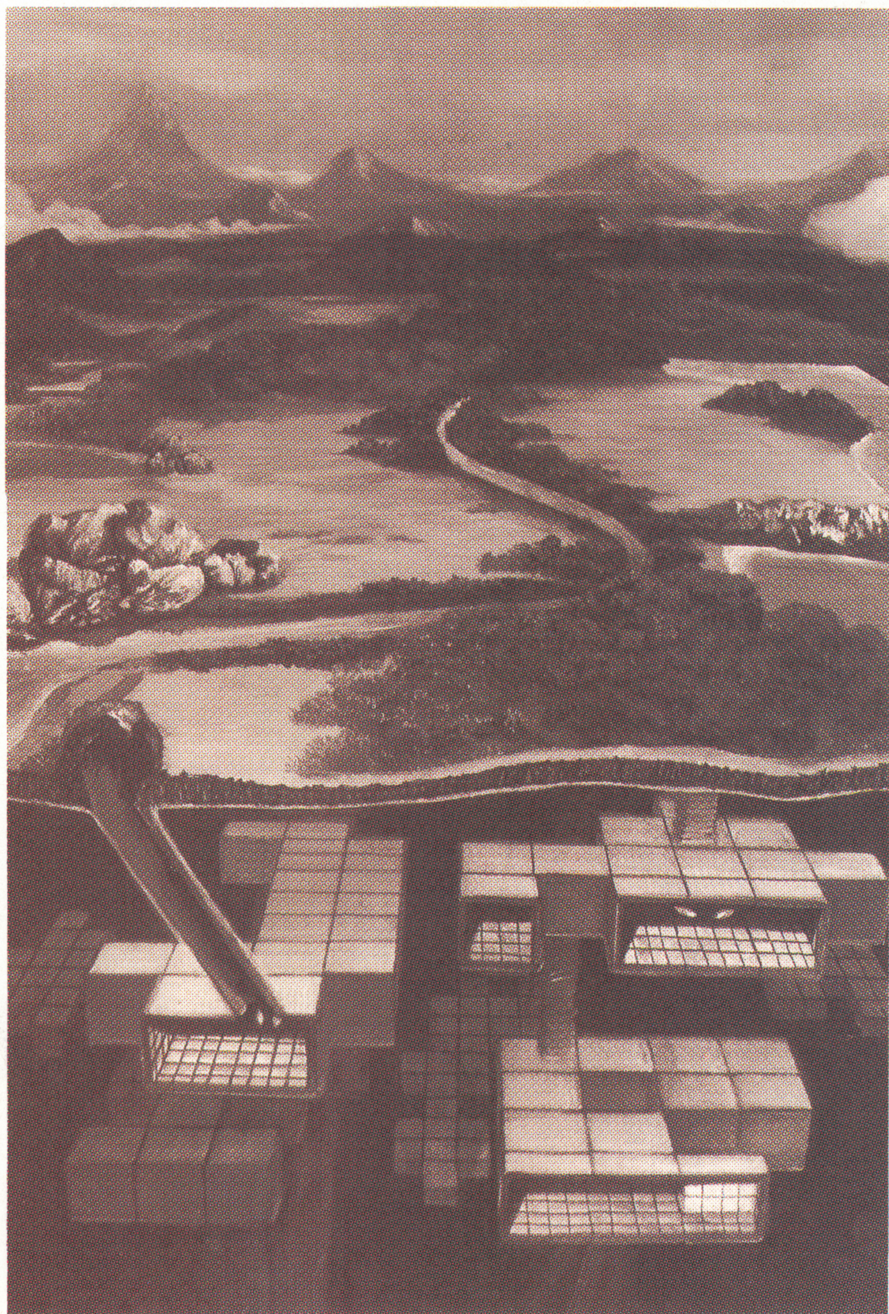
切りとりジグソー付











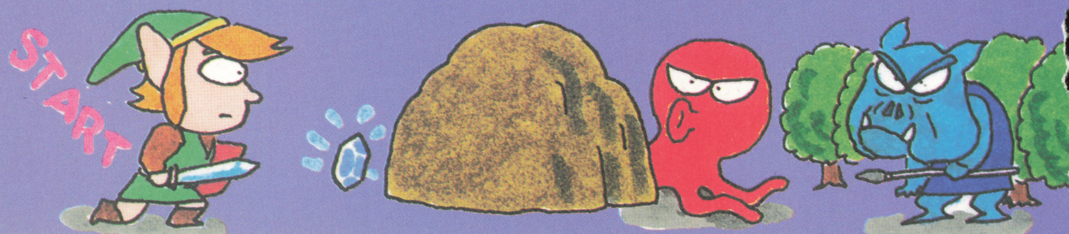


ゼルダ・ワールドはこんなに楽しい!!

●ゼルダ・ファンなら知っておきたい特別情報



『ゼルダの伝説』の楽しさの秘密はどこ
ロールプレイング

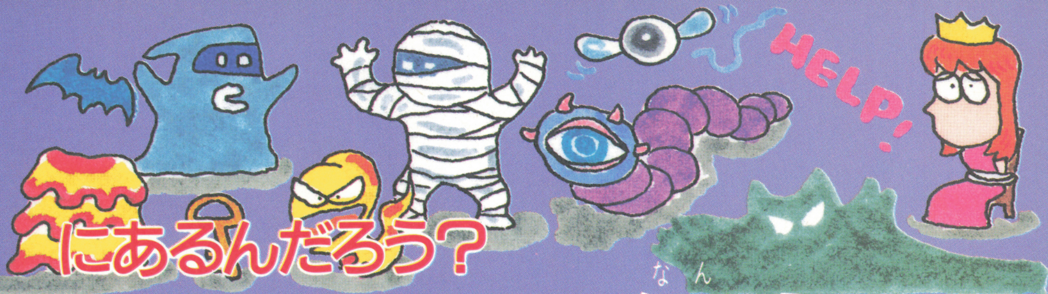


『ゼルダの伝説』ってなんでこんなにおもしろいの!?

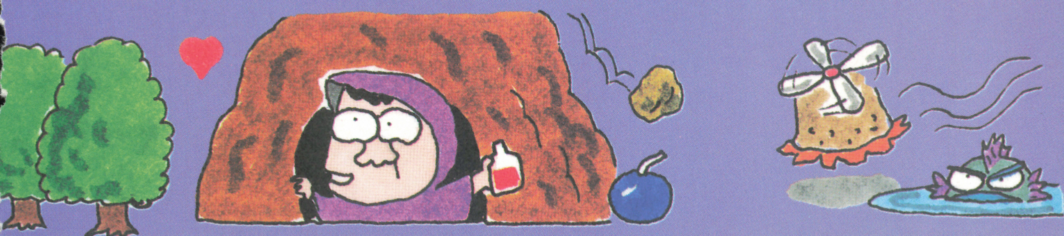
やあ、みんな、『ゼルダの伝説』やってるかい。ファミコンマニアだもん、あたりまえだよね。キミんちのリンクはどこまで行ってる? えっ、やっと半分くらい終わったぐらいだって。ふっふっふっ、それじゃあボクの勝ちだね。うちのリンク(名前はHAM君というのだ)はもう6つ目のトライフォースを手にいれてるよ。大魔王ガノンとの対決も目前なんだ。だから本当はこんな原稿を書く時間があったら、少しでもたくさんの怪物を倒して、HAM君をより強くしておきたいんだけど…。また今夜も、徹夜かな。(よい子のみなさんはマネしちゃいけませんよ)いやぁー、『ゼルダの伝説』って、ほんとぉーに、おもしろいね!!


▲山あり谷ありの複雑な地形。このどこかに魔王ガノンを倒すカギが隠されているぞ!!

でも、なんでこの『ゼルダの伝説』がこんなにおもしろいのか、なんてことをキミは考えたことがあるかな。ハーイ、答えその1、ディスク・システムのゲームだからでぇーす。ふーむ。たしかにディスクのゲームだからっていうのは、答えのひとつにはなっているけど、それだけ



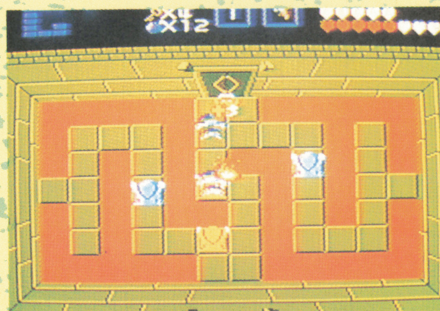
ゲームって何だ!?



でこんなすごーいゲームができるわけじゃない。じゃあいったいなにが原因なのか。それはねぇー、『ゼルダの伝説』がR.P.Gだからなんだよ。

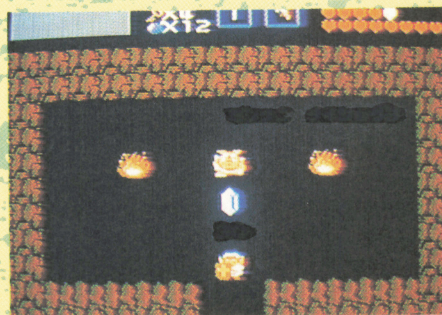
R.P.G(ロールプレイングゲーム)ってなーんだ？

みんなは今までに"R.P.G"っていうことばを聞いたことがある？ パソコン雑誌なんかをよく見てる人なら解かると思うけど、この"R.P.G"っていうのは、じつは、ロールプレイングゲーム(Role Playing Game)の頭文字をとったことばなんだ。直訳すると"役割りを演じるゲーム"。ふむ、いきなり"役割りを演じる"なんていっても、ピンとこないかな。かんたんにいうなら"ごっこ遊び"。



▲R.P.Gにはつきものの地下迷宮。地上にいたのよりさらに手ごわい怪物たちが…。

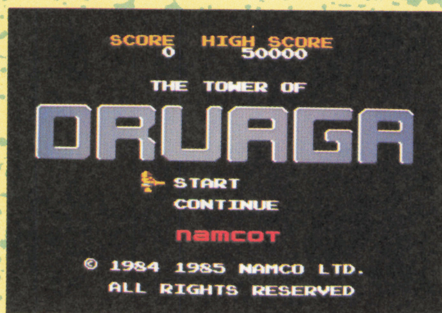
▼まわりのすべてが敵なわけじゃない。ときには、胸にジーンとくるおことばも…。



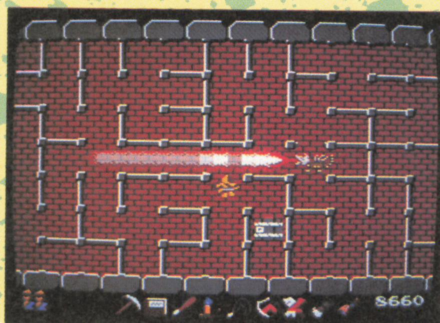
「オレがタケチャンマン7やるから、お前はパーデンネンやってね」といった、"○○ごっこ"が、R.P.Gの本質なのだ。

たとえばゲームを始めるとき、アクションゲームの場合なら、プレイヤーの操るキャラはいつも同じだったね。スイッチをパチッと入れると同時に、画面にはおなじみのマリオ君やらマイキー君がちょこまか登場し、君の反射神経の限界まで画面上を暴れまわってくれた。けれどそれがR.P.Gになると、ちょいと話がかわってくる。R.P.Gでは、プレイヤーは、ゲームを始める前に、プレイヤーのかわりにゲーム舞台を冒険してくれる、キミだけの主人公キャラを作らなければいけないのだ。





▲ごぞんじ『ドルアーガの塔』のタイトル画面。これ知らなきゃマニアとはいえない。



▼マジック・アイテムを集めてキャラを成長させる。うーむ、R.P.Gしてるね。

まずはキャラの名前をつける。そーだなー、どんな敵でもやっつけられそうな、いかにも強そーな名前がいいから、ここはいっちょう『ケンシロウ』ってつけるか。もちろん力が強くて動きも俊敏、おまけに気が優しくって女の子からモテモテで……。なんて具合にね。

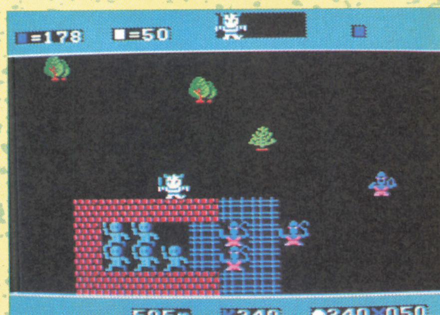
いつしかキミはキャラの役割(Role)を演じ(Play)ている!

もちろん最初から主人公の性格(属性値という)を100%完全にしておくわけにはいかない。ある一定の制限内(たとえば、1つの属性値に+10したら、あとの属性値は+3しかできない、なんてふうに…)で、プレイヤーはキャラを作らないといけない。必然的にできあがった主

主人公キャラは、プレイヤーの好みを反映して、やたら頭の良いやつや、腕っぷしだけ強いのやら、それぞれ違ったものができあがってくるのだ。

しかもそれぞれに個性をもったこれらのキャラは、大冒険(ゲーム)を進めていくうちに、だんだんと成長をしていく。たとえばドラゴンと戦ったから+10点、ゾンビを倒したから+3点てな具合に、行動(修業)のたびに経験のポイントを獲得していくのだ。そしてこの経験値がある程度までたまったら、レベルアップ(まるでキミたちが1年間の勉強を修了し、上の学年に上がるみたいにね！)して、さらに強い敵と戦える力がついたり、俊敏になったりのボーナスがもらえるのだ。

考えてもみてごらん。キミが、キミの好みで作ったキャラが、キミの操作に応



▲敵との戦闘に勝ち残ったものだけが、さらに力をつけていくのだ。ボコスカ。

▼ほいでもって一定の経験を積んだものはレベルアップ。エリート・キャラに！



じて行動し、成長し、だんだん強くなっていく…。まるで自分の分身を育てているみたいな気がしない？　たとえばキャラが危ないめや恐ろしいめにあったなら、まるで自分が同じ場にいあわせたときのように判断し、行動をさせていく。つまり、いつのまにかキミ自身がキャラと一体化し、キャラの役割り(Role)を演じ(Play)てしまうのだ。

R.P.Gの御先祖は、ボードゲームの『D＆D』

R.P.Gのおもしろさの秘密、分かってもらえたかな。

ところでこのR.P.Gなんだけど、『ゼルダの伝説』がはじめてのものじゃなく、じつはもっと古くからあったものなんだ。えっ、戦闘によりだんだんキャラが強くなるのなら、『ドルアーガの塔』や『ボコスカウォーズ』もそうだったって？　ふむ、その通り。あれも一種のR.P.Gだったね。でもR.P.Gの歴史はもっと古く、ボードゲームまでさかのぼるんだ。

一般的には1974年、アメリカの中西部レイク・シェネバで生まれた『ダンジオン&ドラゴンズ(Dangeon & Dragons、略してD&D)』がその起源とされている。この『D&D』は、ほかのボードゲームとはちょっと違っていて、ゲーム中のルールを状況に応じて自由に変化させることができた。というのも、ゲーム・マスターとよばれる審判員が、いつもゲームを監視していたからなんだ。



プレイヤーは戦士や魔法使いなどの役割りを演じ、地下迷宮や廃墟などを探索する。そしてゲームマスター操る怪物どもとの戦闘が始まるのだ。

『D&D』の大フィーバー。やがて舞台はパソコンへ

もちろんゲームマスターは常に公正でなければならない。プレイヤーと怪物の戦闘力を計算して、公正に勝敗を決めないといけないのだ。でも、たとえばゲームの序盤だったり、プレイヤーがまったくのドしろうとだったりすると、マスターはこの戦闘状況を多少プレイヤーに甘く見積ってもいいようになっているんだ。えっ、なんでかって？ だって、ゲームを始めてもすぐにキャラが死んじゃうようだと、プレイヤーはつまんないじゃない。ゲームマスターのルールブックには「まず第1にプレイヤーを楽しまさなければいけない」というキマリがちゃんとあるんだよ。

このほかにもマスターは、プレイヤーがゲームを楽しめるようなさまざまなくふうをしてくれる。たとえばゲーム設定にないような突飛なことをプレイヤーがしたとしても、それにたいするリアクションを、きちんととってくれたりする。つまり、ルール面において、ガチガチにプレイヤーをしばるのではなく、こまかいところはすべてマスターにまかせた、融通のきくつくりになっているのだ。



こまかいルールなんかどうでもいいから、まずなによりもプレイヤーが楽しもう！　なんて考えは、それまでのボードゲームの世界にはなかった、画期的な考えだったんだね。おりからのファンタジー・ブーム（『指輪物語』という名作ファンタジーがきっかけ。興味のある人は読んでみては…）にのって、この『D&D』が爆発的にヒットしたんだ。

全米各地にはマニアの集まるクラブができはじめ、たがいの腕を競う大会も催された。

とくにブームの中心になった大学生の間では、その熱狂ぶりはすさまじいもので、ほとんどの大学の寄宿舎では、土曜の夜はすべての部屋の灯りがつけっぱなしになっていたとか。それにつれだんだんとルールも凝ったものになり、たとえばその日の天気だとかキャラの血液型、家系までもがゲーム展開に影響を与えるものまで出始めたのだ。

この『D&D』がパソコンゲームに入ってきはじめたのも当然のなりゆきだったんだね。

パソコン版R.P.G.『ウィザードリー』&『ウルティマ』

パソコンにのったD&Dも数えればいくつかあるんだけど、なかでも有名なのは『ウィザードリー(Wizardry)』と『ウルティマ(Ultima)』だ。両方ともアメリカのアップルⅡというパソコンを対象に開発された（今では国産機にも移植されてるよ）もので、『D&D』におけるマスターの役割りをパソコンにやらせるという方式をとっている。

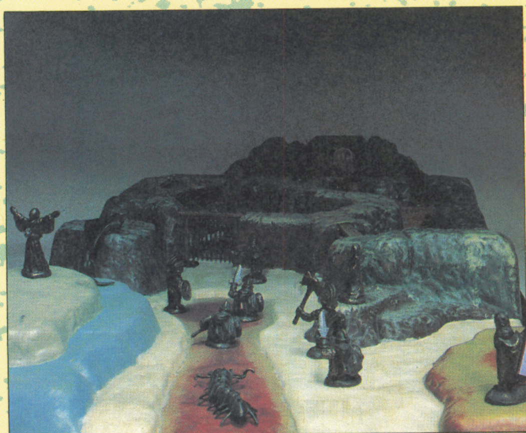
でも、同じ『D&D』から発展したものでも、その内容はかなり違う。後者の『ウルティマ』が、主人公キャラ1人を動かして、平原や森や海から、はては宇宙空間までを冒険するストーリーになってるのにたいし、『ウィザードリー』のゲーム舞台は20×20のマス目からなる地下迷宮のみ。ただし、『ウィザードリー』の場合、プレイ時にプレイヤーが操るキャラは複数。戦士、魔法使い、盗賊、忍者や

▼魔法のかけかたを、こまかく説明してあるのだ。





▲『ウルティマⅣ』のおまけ。魔術の書。





◀ゲームの雰囲気を盛りあげてくれるぞ。



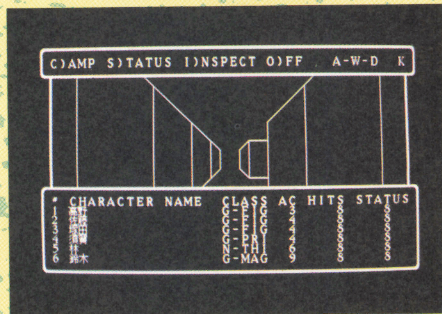
▲『ウルティマ』世界の地図。おまけ。

侍などの8種類の職業から、6人のキャラを選び、冒険をするのだ。同じR.P.Gでも『ウルティマ』が、謎解きやトリックを見破ることに重点を置いていたのにたいして、『ウィザードリー』は、キャラの成長にゲームのおもしろさがあるんだね。

この2作は1982年に開催された、ゲームのコンテストで、なんと同時に金メダルを受賞しているんだけど、このころから、日本のパソコンゲームのなかにも、前2作を意識した、R.P.Gらしきものも出始めているよ。

国産のパソコンにもR.P.Gブームが到来?

『ウィザードリー』と『ウルティマ』の大ヒット以来、国産パソコンの間でも、R.P.Gを作ろうという動きはあったんだよね。でも、日本のパソコンゲーム界がまだあまり発展していなかったからか、はたまたこの2作の完成度があまりにも高かったからか、「これは!」と思えるゲームは、なかなかでてこなかった。たまに発売されるものといえば、みんなこの



▲『ウィザードリー』の画面。線画だけのシンプルさがよけい緊迫感を増すのだ。

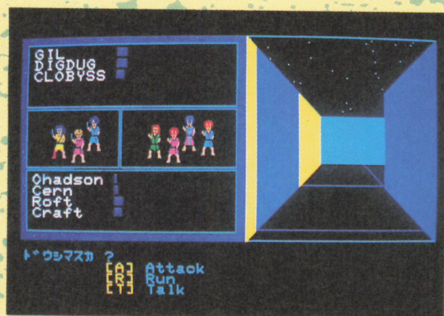
▼『ウルティマIII』の画面なのだ。色どりもあざやか。とってもおしゃれなのだ!



2作をマネたものばかり。しかもゲームのおもしろさ、グラフィックなど、あらゆる面で劣っている駄作ばかりが続いていた。（マニアの間では、『またウルティマネのソフトか！』なんて言葉も流行ったんだ）きっと試行錯誤の時期だったんだな。

だから本当の国産R.P.Gのはじまりは、BPSの『ブラックオニキス』と、T&Eの『ハイドライド』からだと思ったほうがいいだろうな。

『ブラックオニキス』は、いわゆる『D&D』を忠実にパソコンに移したもの。作者が大のD&Dマニアというから、その凝りようは予想できるでしょ。一見すると『ウィザードリー』にかなり似てるんだけど、キャラのグラフィックなど、かなり日本向けにアレンジし、かわいらしくなっている。このへんの心配りが、ヒットした理由なのかもね。



▲3－Dの迷宮画面がとってもリアル。キャラもなんとなくかわいいでしょ!?

▼パソコン・ユーザーの間で爆発的人気。話題の『ハイドライド』の続編なのだ。



そしてファミコンにもR.P.Gのブームが来る!?

ほいでもって、もうひとつの『ハイドライド』。どちらかというと『ウルティマ』に似た感じのするゲームで、砂漠や河、森など、変化に富んだ大平原を、主人公のジム君が大冒険というストーリーだ。ただしこちらもキャラがとってもかわいらしく、グラフィックもバツグンに良かった。現在、シリーズ第2弾も発売され、またもや脚光を浴び始めているんだ。

これら2作の発表以降、日本のパソコンゲームの間でも、あらためてR.P.Gの良さが認められ、今やR.P.Gの花盛り。『ザナドゥ』、『無限の心臓II』などを加え、ソフトハウスの売り上げランキングを占拠し続けている。おまけに今後発売される新作ラインナップもR.P.Gばかりという状況。まさにR.P.Gの大ブームといったところだね。

へぇー、そーだったのか…なんて、感心している場合じゃないんだよ。ファミコンマニア諸君。これらR.P.Gの波はもうファミコンにも押し寄せかけているんだ。ディスクシステムの登場でデータのやたら長いR.P.Gがプレイ可能になってきたからね。（データのセーブ・ロードができるのも魅力だね）

パソコンからの移植もぞくぞく!! 期待しよう!

……というわけで、うれしいことに、パソコン版のR.P.Gが移植されはじめたんだ。まずその第１弾として登場したのが、先に紹介した『ハイドライド』。スペシャル版として登場だ。

『テグザー』、『ポートピア殺人事件』、『フラッピー』など、パソコンゲームでヒットしたものがファミコンゲームに移植されるのはもう常識。このパターンがこれからも続けば、パソコンのR.P.Gブームがそのままファミコンに移ってくるのは、火をみるよりも明らかだ。

『ゼルダの伝説』でR.P.Gのマニアになった諸君。期待に胸をふくらませながら、待つべし!!



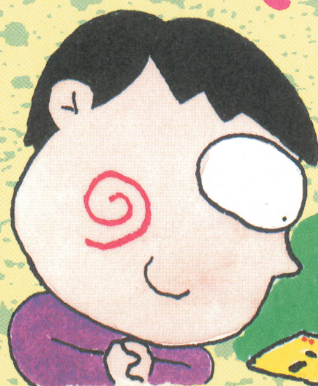
▲そしてこちらが『ハイドライド・スペシャル』名作がキミのファミコンでも…。

▼これからもパソコンのR.P.Gが移植されれば、ファミコンにもR.P.Gブームが…!!



どんどん ふえるぞ‥







Go!

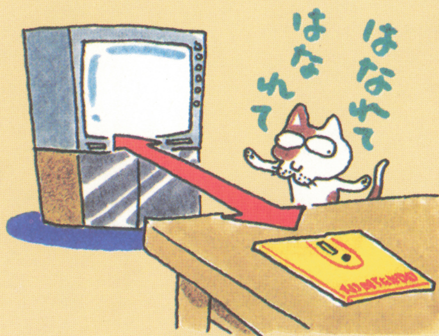
ディスクシステム

ディスクシステムという新しい装置に、とまどいを感じている人も多いことだろう。そういうワケで、まずは装置の接続方法

1 システムをファミコン本体と接続する

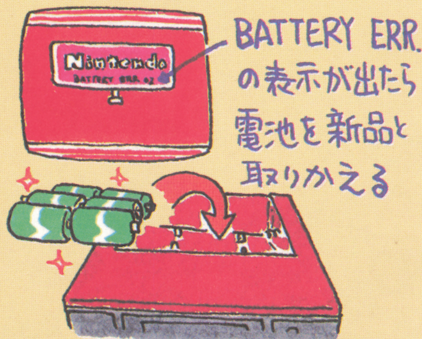
今までのカセットだったら、多少ガサツな扱い方をしても大丈夫だったけど（だからといって、そんなふうに扱っていいワケではないぞ！）、ディスクシステムはそんなワケにはいかない。まずは基本中の基本・接続のし方をしっかり覚えてもらいたい。

終わったら確認も忘れずに！



RF延長コードをファミコン本体に接続する

ディスクシステムは、テレビから発せられる磁気が大キライ。そこでこの延長コードを使って、システム本体をテレビから遠ざけてあげるワケだ。思いやりの第一歩。



電池を入れる（単2乾電池6本）

フタを開けて電池を入れるんだけど、向きをまちがえないように。できれば、ぜんぶ新品のモノがいいね。

電池がなくなってきたらサインが画面に出るから、すみやかに交換しよう。

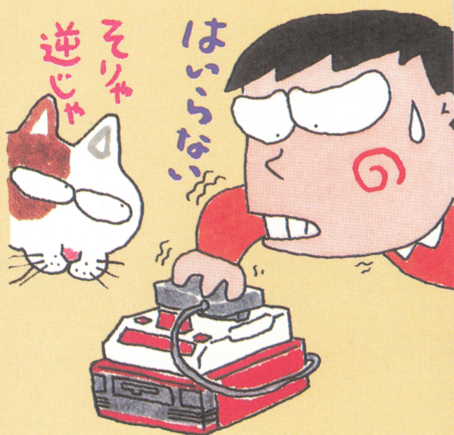
の正しい扱い方

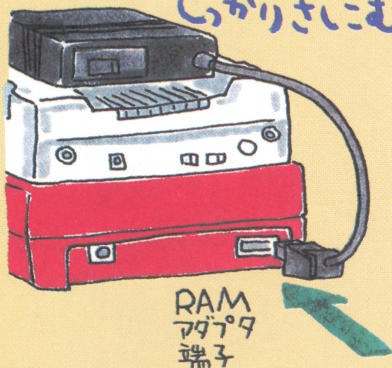
と取り扱い方を説明しちゃう。機械をオシャカにしたくなければ、まずここから読むべし！

本体をシステムの上にのせる＆RAMアダプタを差しこむ

次にファミコン本体をディスクシステムの上にのせて、RAMアダプター（コードのついている黒いヤツだよ）を、本体のカセット差しこみ口に差しこもう。このとき、アダプタと本体の文字が同じ方向を向いて並んでいること。アダプタのコードが向こう側に出ている状態だね。

これをまちがえて「故障だ！」などと騒いでいたら、みんなに笑われるぞ。





コネクタ（接続コードの先）をシステムに接続する

RAMアダプタが正しく差しこまれているのを確認したら、アダプタから出ている接続コードの先のコネクタを、ディスクシステムの「RAMアダプター」と書かれている所に差しこもう。しっかりと奥まで入ったことを確認すること。

向きがサカサマだと、ひっかかって入らないようになっているからね。

とどめにACアダプタ!あとはスイッチをON!

以上の4つの手順で接続するワケだけど、まちがいはなかったかな?もう一度確認しよう。

ファミコン本体のスイッチがOFFになっているのを確認したら、あとはACアダプタをコンセントにつなぐだけ。このあと本体のスイッチを入れることになる。

テレビから距離を置いてセットすることも、重ねて忠告しておこう。



ディスクシステム ミニ知識

DISK CARDのしくみ

パソコンをやっている人にとっては、もう欠かせないアイテムだが、ファミコンのディスクカードは、うず巻状にプログラムが書き込まれているんだ。レコードやVHDと同じ方式だね。――この中に、カセットの3倍以上の情報が入るようになっている。体は小さくても、能力はバツグンでっせ!!

ディスクライターを使って書き換えもできる!

おもちゃ屋さんに「DISK WRITER」という、自動販売機みたいな機械があるのを知ってるかな? これは今キミが持っているディスクのゲームにあきてしまったら、別の新しいゲームに書きかえるためのものなんだ。

費用は500円。カセットよりも割安!



2 ディスクカードをセットする

さて、いよいよ緊張の瞬間（…そんな大げさなもんでもないが)。本体のスイッチを入れて、ディスクシステムを作動させることになる。

スイッチを入れたあとのディスク、そして機械の扱い方も大切だ。ひとつまちがえると、それでドゴーン！(爆発はしないけど)なので…。

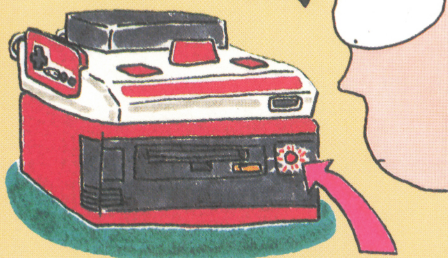


スイッチON！感動の(!?)マリオBROS.

さて心の準備ができたら、いよいよファミコン本体のスイッチを入れよう。「Nintendo/PLEASE SET DISK CARD」という表示と、マリオブラザーズが出たら正常だ。画面になにも表示されなかったら、どこか接続がまちがっているのである。もう一度確認しよう。

スイッチを入れたら爆発した!? えーい知るか、そんなもん！

赤いランプがついてる時は本体やシステムにさわらない！



作動中ランプ

ディスクカードをセットしよう。作動中はノータッチ厳守

スイッチを入れたら、ディスクカードのA面をセットしよう。ERR 07と出たら、A面とB面がまちがっているのである。――あとは画面が変わって、指示が出るのを待つだけ。B面をセットするなり、ゲームスタートするなりなのだ。

システム作動中（赤ランプ点灯）は、本体やシステムに絶対に手を触れないこと!!



ディスクシステムはデリケートなんだ!!

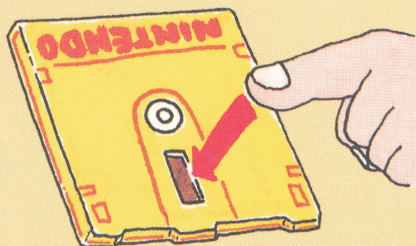
カセットテープやビデオテープがそうであるように、ファミコンのディスクカードも磁気によって情報が記録されている。プラスチックのケースにガードされているくらいだから、中身はとてもデリケートなのだ。

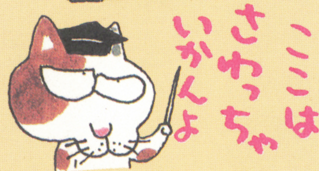
ディスクカード自体を扱ったことのない人は、これから説明することをよーく読んでおこう。でないと、せっかくのゲームがおじゃんになってしまうかも！

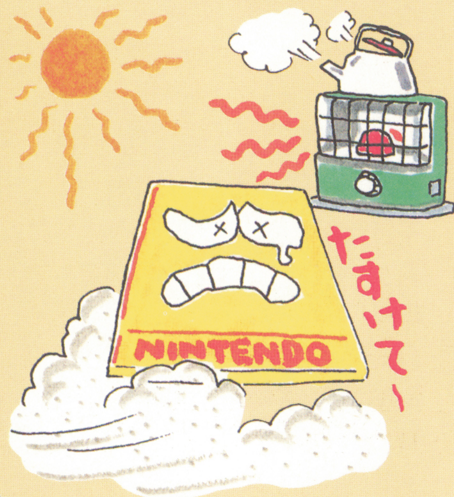
磁気フィルムには絶対にさわっちゃダメ!!

ディスクカードの窓から出ている茶色の部分は、ゲームの内容が書きこまれている磁気フィルムだ。ここには絶対に指などで直接さわったりしてはダメだぞ。データのLOAD（読みこみ）、SAVE（書き込み）ができなくなってしまう。

汚したり傷つけたりするのもペケ。とにかく細心の注意を!!







ディスクカードには衛生観念の問題もあるのだ

真夏の暑い日にカセットテープをかけると、音がのびていて聞くにたえなかった、という経験を持つ人は多いハズ。

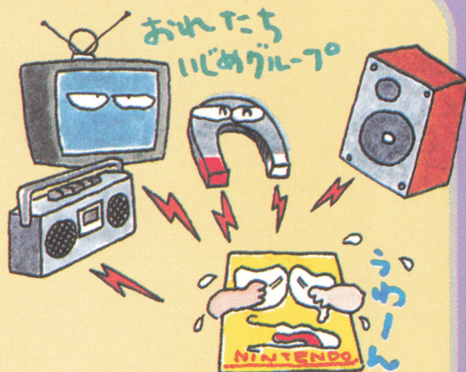
ディスクカードも同様で、暑い所やジメジメした所に放り出しておくと、ダメになってしまう。風通しのよい、涼しい場所を選んで置いておこう。

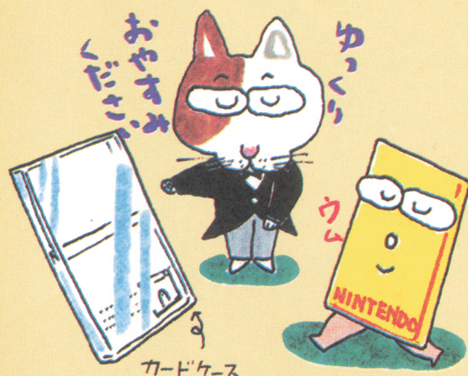
また、ホコリっぽい所に置いておくとシステムがデータを読めなくなってしまう。カードのまわりは常に清潔に！

磁石を近づけたらアウト！テレビのそばも赤信号!!

キャッシュカードなどが同じだが、ディスクカードにとって磁石は天敵。磁石を近づけるとデータが消え去ってしまいゲームがオシャカになってしまう。

テレビやラジオの上にカードを乗せっぱなしにしておくのも×。わざわざ延長コードを使うのは、このためなのだ。





とにかく丁重に扱ってさしあげること!!

いくらケースに入っているとはいえ、やっぱりガサツな扱い方をしてはいけない。投げたり、落としたり、ましてや踏んだり蹴ったりする人はディスクユーザー失格だ！

使用後はキチンとプラスチックのケースに入れて、保管してあげよう。

こんなエラー表示が出たら…？

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときは、画面にエラー表示が出る。おおかた操作をまちがえたとか、電池がなくなったとかいうのが原因なので、下の表を見て的確な処理をしよう。

ＥＲＲナンバーが20～40と出た場合は、いよいよ本格的に故障である。買ったお店に機械一式を持っていって、相談しよう。

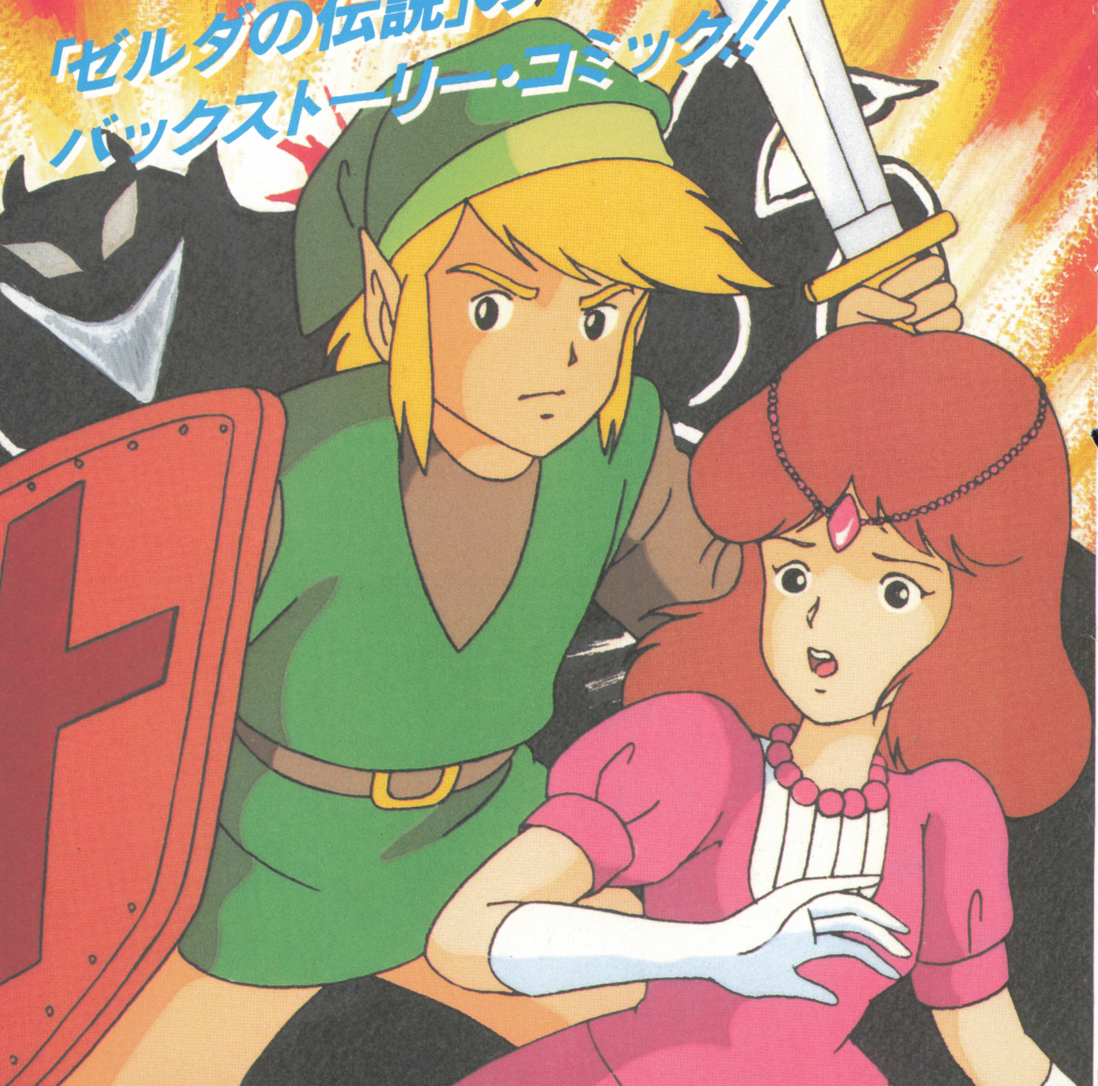
あわてて恥をかくことのないように。

エラーメッセージ	意味と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない（セットし直し）
BATTERY ERR.02	ディスクシステムの電池がなくなりかけている（電池交換）
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。（カードを変える／ツメにテープをはる）
ERR.04	違ったメーカーのカードが入っている。（カードを変える）
ERR.05	違ったゲーム名のカードが入っている。（カードを変える）

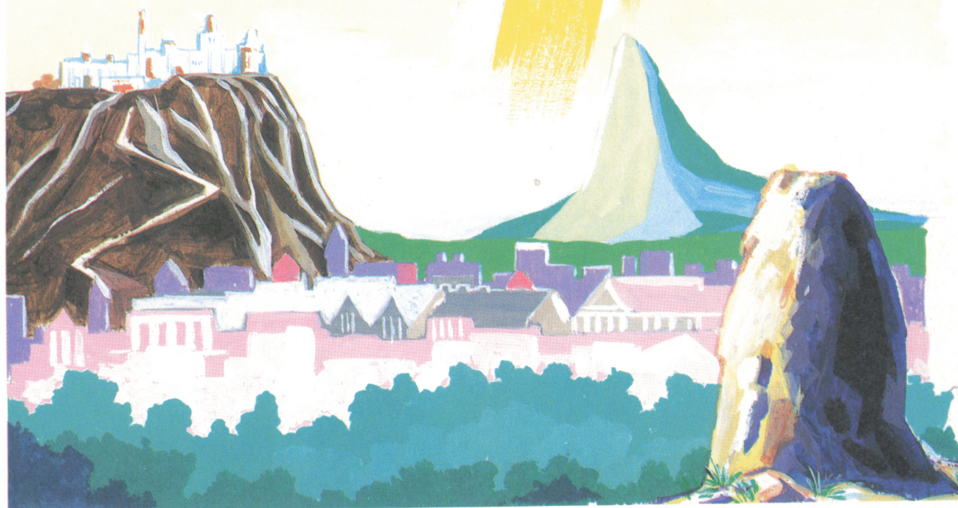
エラーメッセージ	意味と対処方法
ERR.06	違ったバージョンのカードが入っている。（カードを変える）
A.B SIDE ERR.07	カードの表と裏がサカサマ。（カードをひっくり返す）
ERR.08	違った順番のカードが入っている。（正しい順番のカードに変える）
ERR.20～40	みごとに故障である。（修理に出す）

THE HYRULE FANTASY

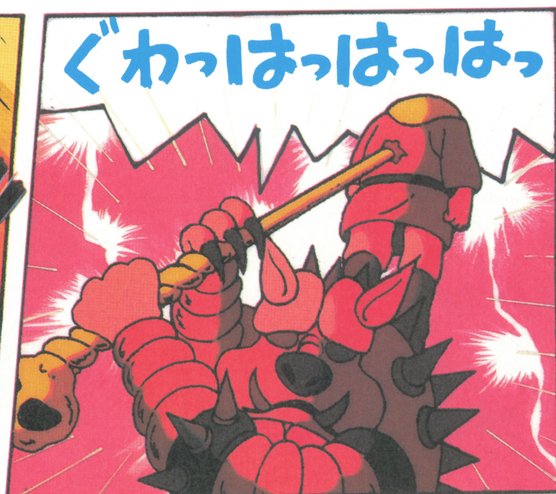
ゼルダの伝説™



ハイラル地方にある小王国には、
神秘の力をもつ黄金の三角形〝トライフォース〟が、昔から伝えられていた







「トライフォース」は
どこじゃ〜っ

ガシュッ

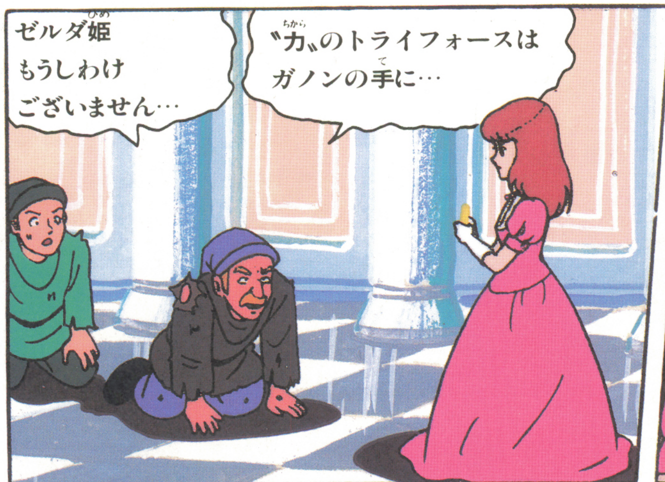
ズガガ

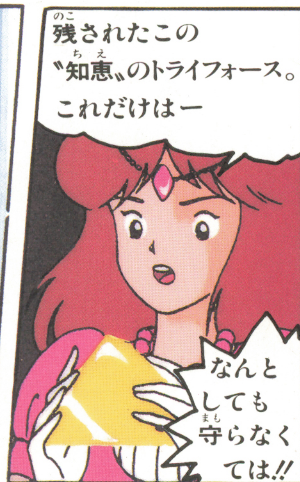
大魔王ガノンにひきいられた魔の軍団が
おそってきた!!








ゼルダ姫
もうしわけ
ございません…
〝力〟のトライフォースは
ガノンの手に…


残されたこの
〝知恵〟のトライフォース。
これだけは一
なんとしても
守らなくては!!


しかし
わが軍
には…
もはや戦う力は
残って
おりません…


トライフォースを
8つの小片に
わけましょう
えっ!?


これを
一片ずつ
ガノンに知られぬ
よう、世界の各地に
隠すのです

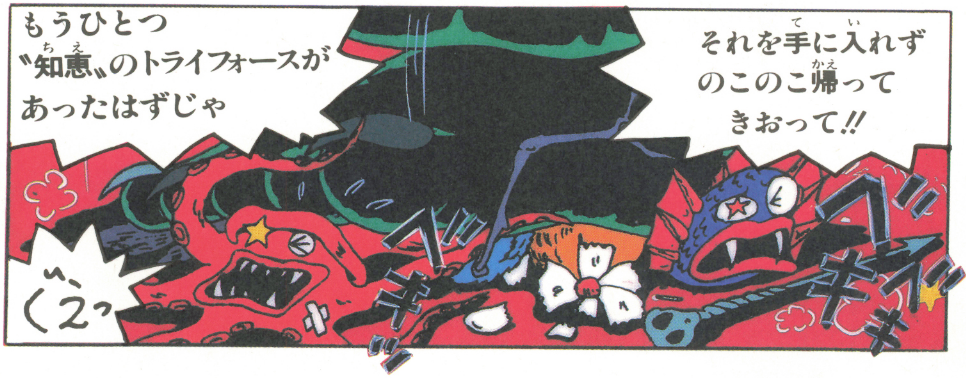

インパ
あなたは ここを出て、この国を救ってくれる正しい心を持った勇者をさがしなさい

姫、この城にいては危険です
私と共に脱出を……

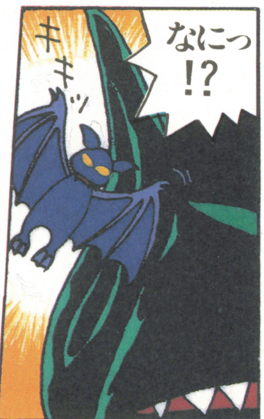
いいえ、私はここに残り、愛する祖国をさいごまでみとどけます
姫さまー!!

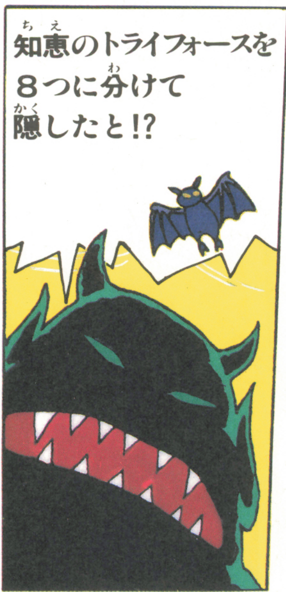
ばかものーっ!!

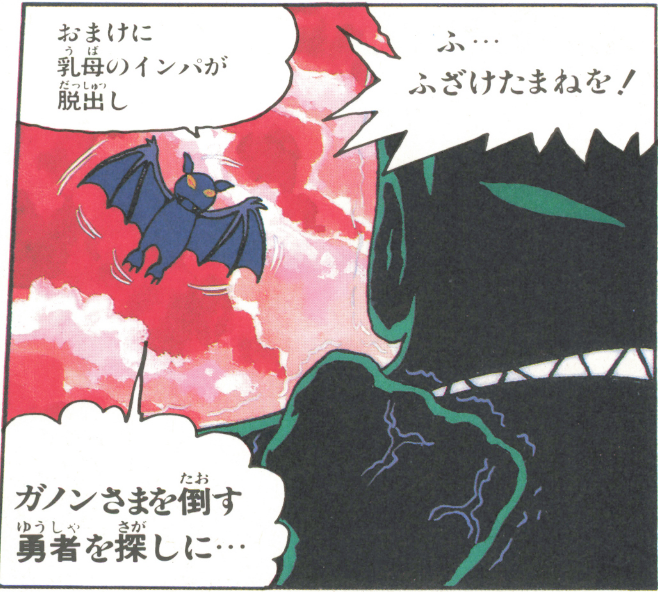
さあ早く!! ガノンの軍団がこないうちにできるだけ遠くへ!!
キキッ


もうひとつ
〝知恵〟のトライフォースが
あったはずじゃ
それを手に入れず
のこのこ帰って
きおって!!


この大魔王ガノンさまが
世界を闇と恐怖で
支配するためには——
〝力〟と〝知恵〟の2つの
トライフォースが
必要なのじゃ!!
バリ
バリ


なにっ
!?
キキッ

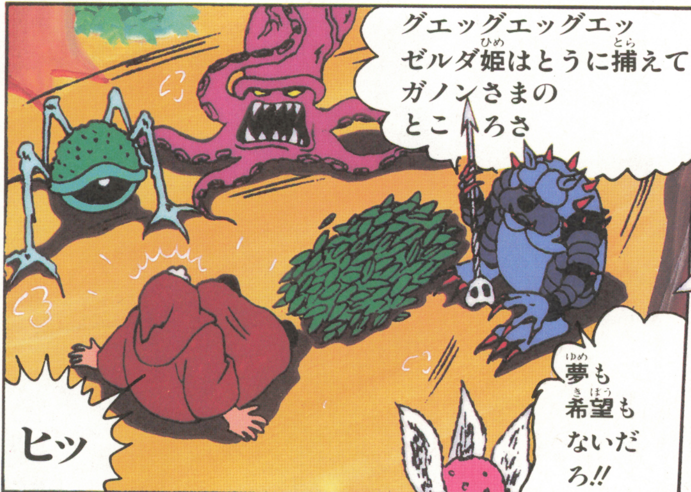

知恵のトライフォースを
8つに分けて
隠したと!?


おまけに
乳母のインパが
脱出し
ガノンさまを倒す
勇者を探しに…
ふ…
ふざけたまねを!


ハ〜ァハァ〜

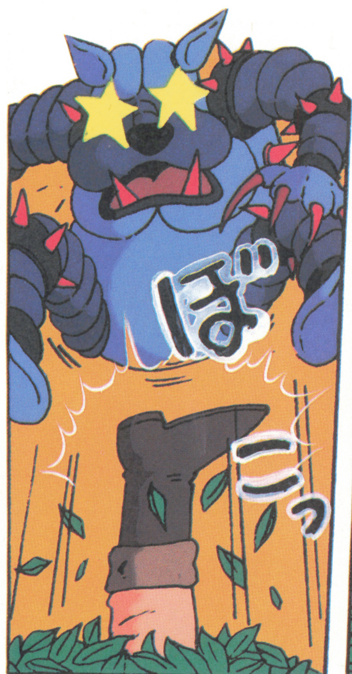

何日も
森を抜け山を越え
逃げてきたが
もう
ここまでかのう…
どこもかしこも
ガノンの手下で
いっぱいじゃあー


姫はどう
なされたか…
ごぶじなら
よいが…

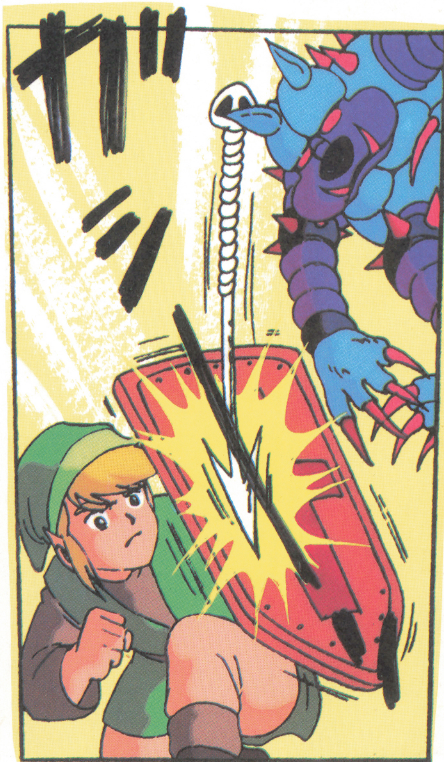

グエッグエッグエッ
ゼルダ姫はとうに捕えて
ガノンさまの
ところさ
夢も
希望も
ないだろ!!
ヒッ

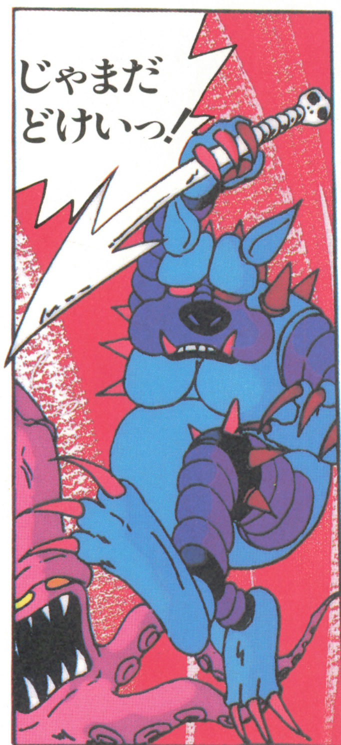

おまえは
ここで
死んでもらうぜっ

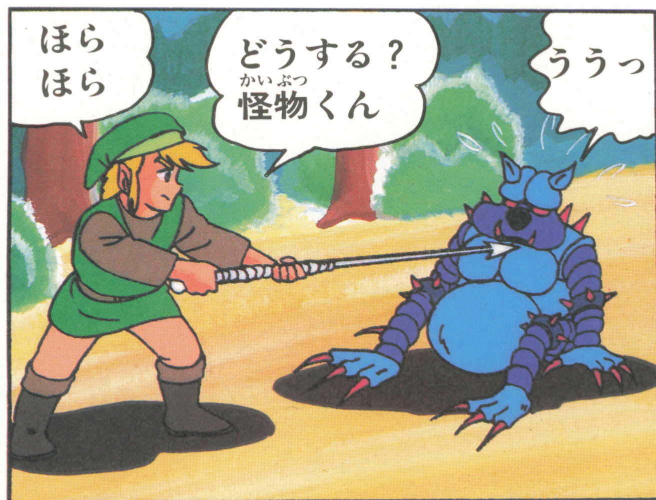

人がひるねしてるのに
頭の上で
さわぐなよ！
うるさいなー

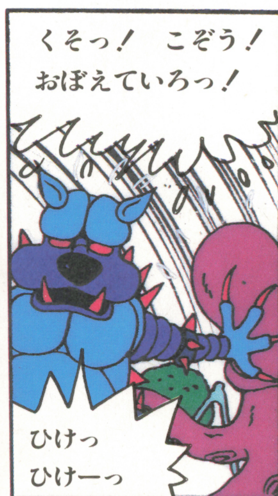

ぼごっ



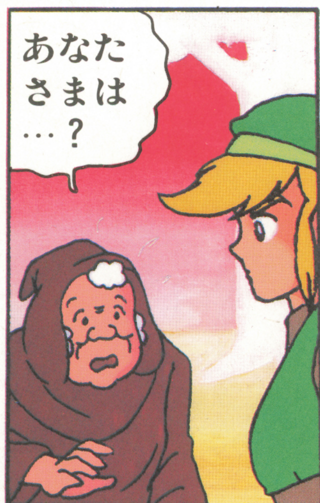

ガシ


じゃまだ
どけいっ！


ほら
ほら
どうする？
怪物くん
ううっ


くそっ！ こぞう！
おぼえていろっ！
ひけっ
ひけーっ


こんなお年よりを
おそうなんて
とんでもない
やつらだ
ほらっ！
わすれもの
だよっ
いて～な
ばかやろ

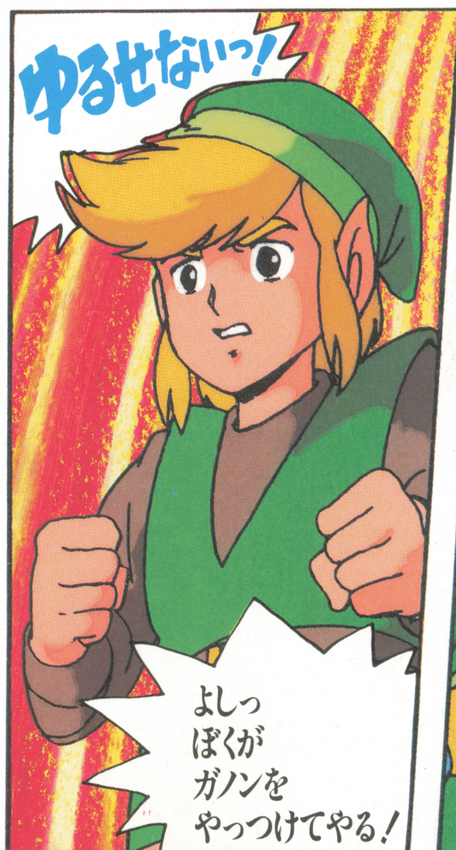

あなた
さまは
…？

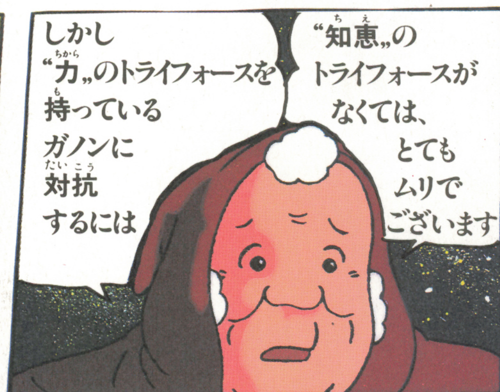

ぼく
リンクって
いうんだ
真の勇者になる
ため
世界を旅して
いるんだよ


おお…
神よ…

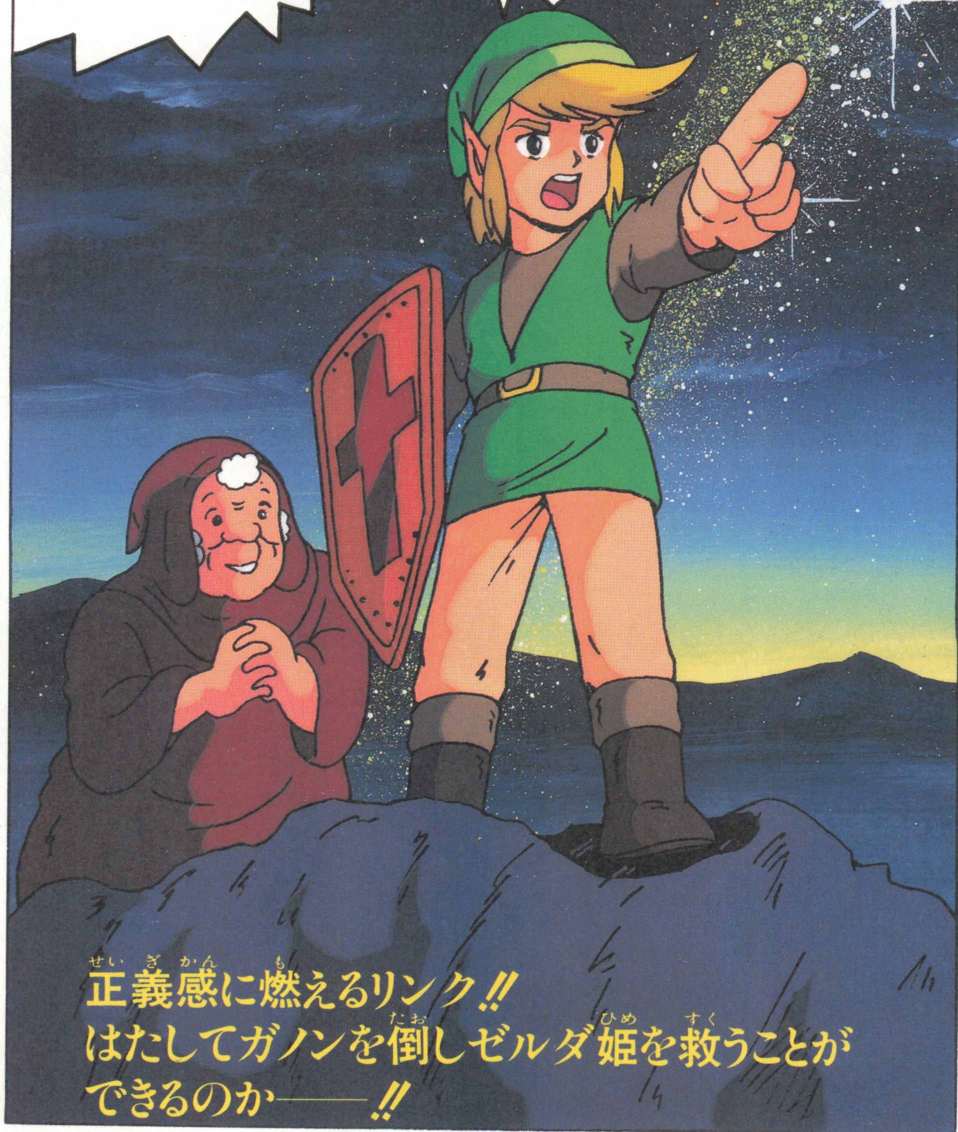

あなたこそさがし求めていた
真の勇者ですっ
ひしっ


インパは事の一部始終を話した――


ゆるせないっ！
よしっ ぼくがガノンをやっつけてやる！


しかし"力"のトライフォースを持っているガノンに対抗するには
"知恵"のトライフォースがなくては、とてもムリでございます


そうか！まず各地に隠された８つの小片をさがし完成させなくっちゃ
それがなくてはガノンの住む「デスマウンテン」に侵入することもできません



待っていてくださいゼルダ姫
どんな困難がまちうけていようともこのリンクが必ずお救いします!!
正義感に燃えるリンク!!
はたしてガノンを倒しゼルダ姫を救うことができるのか――!!



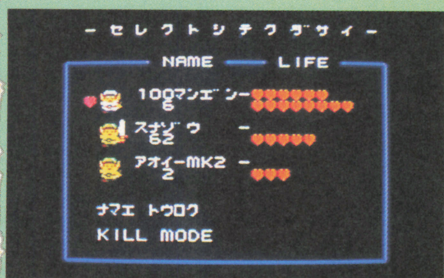
「ゼルダの伝説」への招待

●ゼルダ救出の旅の前に、じっくり準備!! 基礎知識のおさらいだ。

ゲームの説明

初めてのディスクシステムのゲームだもん、早くプレイしたいと気があせるのはあたりまえ。だけどちょっと待った！　いきなりプレイしてわかるほどこのゲームは甘くない。ご注目！

ゲームをはじめる準備



◀ゲーム開始前のメニュー画面。

ディスクカードのA面に続いてB面をセットすると、「オマチクダサイ」のあと、

何はともあれ、ディスクをセットしてみる。

こんな表示が現れる。これが「メニュー画面」で、キャラクターを作ったり消したりするための画面だ。

3人並んでいるリンクのすぐ横がキャラの名前とプレイ回数で、その右に並んでいる♥マークが生命力。♥のたくさんあるリンクほど、耐久力がある。

初めてプレイする人は、「ナマエトウロク」をセレクトしSTARTを押してね。

キャラクターをつくる

まずキャラクターの名前を考えよう。何てつける？

「ナマエトウロク」をセレクトすると、画面が右の写真のように変わる。

まずセレクトボタンで、登録したいキャラクターの所にマークを合わせよう。





▲キミだけのリンクを作ってね。

そしたらこんどは、十字ボタン（文字選択）で8文字までの名前をつける。もしまちがえたらⒷボタンでカーソル移動させて、まちがえた上から入力し直そう。

登録が終わったら、セレクトボタンで「トウロク　オワル」に合わせて、スタートボタンを押そう。これでメニュー画面にもどるぞ。

キャラクターをつくりかえる

ゲーム中のリンクを作り直したい。そのためのモード。



いままであったリンクを作りかえて、もう一度最初からやり直したいときは、「KILLモード」を使おう。つまり、指定したリンクのデータをカードから消してしまうんだな。

「KILL　MODE」をセレクトしたら、消したいリンクに♥マークを合わせて、STARTボタンを押すと名前が消える。このあと「KILL　オワル」に合わせて、STARTボタンを押すのを忘れないこと。

KILLが終わると、すぐに名前登録モードに変わる。親切だね♡

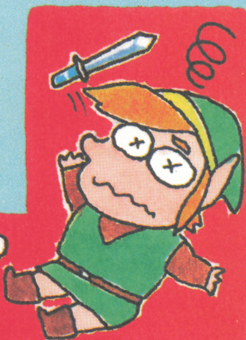


◀「消えてもらいます」のモード。

ゲームオーバーになったら…

ゲームオーバーになっても、道はある！

もしリンクの生命力がなくなってゲームオーバーになってしまったときは、次の3つの道がある。アイテムはそのままで、地上または地下のスタートから再開できる「ツヅケル」(ただしLIFEは3つしか赤くならない)、続きはまたにして、いまのゲームの内容は残しておきたいときの「オワル」。えーい今のは捨てゲームだ、なかったことにしよう、という時のための「ヤリナオス」。以上の3つだ。ゲームを中断して、このモードに移ることもできるぞ。くわしくはあとで…。







▲終わってしまったら…

メイン画面とサブ画面

2つの画面を使い分けることが勝利への早道！

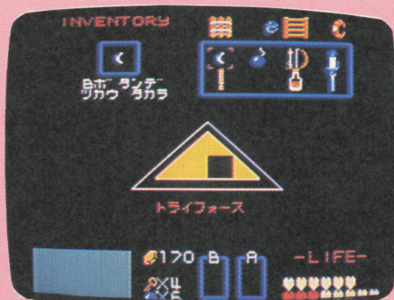
「ゼルダ」には、現在リンクのいる位置や近くにいる敵のキャラクターを具体的に映しだす「メイン画面」と、リンクの現在持っているアイテムを表示する「サブ画面」があって、この2つを使いこなさなくてはならない。

メイン画面は画面の端へ行くと1画面分スクロールされ、となりのマップに移る。また、サブ画面はⒷボタンで使うものを、青ワクの中から十字レバーで選択できるんだ。

画面の切りかえはスタートボタンで。

●Ⓑで使うもの
青ワクの中から十字レバーで選択。

●アイテム
いまリンクが持っているもの。



●地図とコンパス
地下迷宮で取ると各迷宮中で表示。

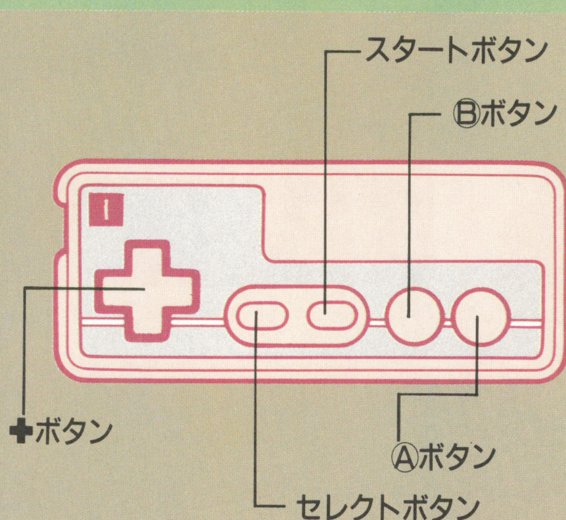
●トライフォース
1つ取るごとに埋まってゆく。

コントローラーの操作

ガノンを倒せるかは、キミの指にかかっている…

順を追って説明していこう。

●十字ボタン…リンクを4方向に移動させる（メイン)。Ⓑボタンで使うものを選択する（サブ)。



●セレクトボタン…画面停止。

●スタートボタン…メイン画面↔サブ画面の切りかえ。

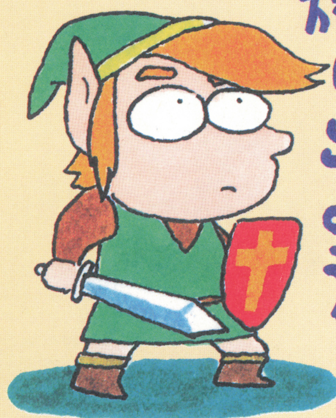
●ⒶⒷボタン…それぞれメイン画面上部のワク内に示された武器・アイテムが使える。

●マイク…？♯◎△☎♪😮！。

――ポイントは、やはりメイン↔サブの使い方だネ。

なお、サブ画面のとき2P側のⒶ＋Ⓑ＋十字ボタンの↑方向をいっぺんに押すと、前ページ下のモードになる。

ゲームの内容



「ゼルダ」の基本は、とにかくまず敵を次々と倒していくこと。しかしそれだけではゲームの目的は達成できない。地上や地下をめぐりめぐって、アイテムを集めたり、商人から物を買ったり、村の人人から情報を聞こう。そうしてリンクを成長させていくんだ。

そして、なによりも大切なのは、迷宮の奥にあるトライフォースのかけらを集めること。8つのかけらを集めて、「知恵」のトライフォースを完成させるのだ。これがないと、ガノンの持つ「力」のトライフォースに対抗できないぞ。

ガノンを倒せばゼルダ姫はすぐだ！

1 敵をたおして、経験をつもう

敵をバシバシやっつけろ！

メインとなるリンクの武器は剣だ。Ⓐボタンで敵を切り進んでいこう。

ＬＩＦＥのハートがすべて赤いときは、剣を使うと先からビームが発射されて、遠くの敵をも攻撃できるぞ。

リンクがダメージを受けると、ＬＩＦＥのハートが白くなる。要注意！

アイテムを集めよう

アイテムには、次の３種類があるんだ。

①商人から買うもの。（薬も含む）

②敵を倒すと出てくるもの。

③地上や迷宮に落ちている、あるいは隠されているもの。

——①はマジカルシールドや矢など、②はルピーやハートなど、③は弓やイカダ、笛などだ（例外の場合もある）。

とくに③については、絶対に取っておかなければならないものばかりなので、マップ内をさがしまくること！



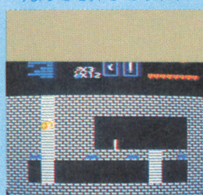
◀敵をたおすと……。



▼ここでは資金が必要。



▼うーっ、ゼニやゼニや！

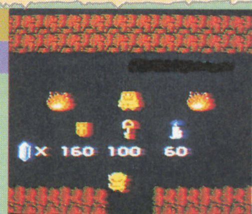


▼死んでも探して取れ！

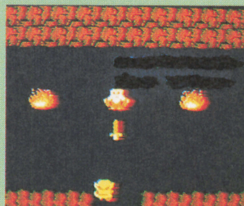
2 洞窟に入ってみよう

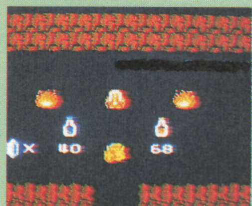
地上のあちこちにあいている穴がある。これらの洞窟には、おじいさん、おばあさん、商人などがいて、情報を提供してくれたり、物を売ってくれたりするんだ。それぞれどの洞窟に誰がいて、どんなことをしてくれるのか、プレイしながら覚えておこう。アイテム入手の手がかりとなるメッセージなどもあるから、穴を見つけたら入る習慣をつけておくことだ。

ところが、地上にあらわれている穴だけがすべてではない。なにかのアイテムを使ってあることをすると、ぽっかり穴があくこともあるんだ。そのアイテムと方法とは…〓※☆¥である。わかった？



▶「なにか買うてくれや」と商人。いつどこへ行っても、売りきれのないのがフシギ!?


◀おじいさんは剣やメッセージをくれるが、なかにはおかしな人もおります。



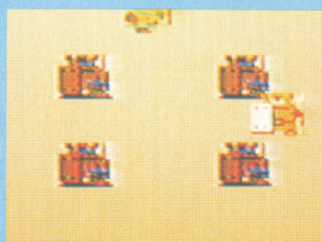
▶おばあさんは薬売り。情報をくれることもあるが、タダでは話してもらえないよ。

3 地上のものをいじる

さきほども言ったように、見える所ばかりが洞窟ではない。

たとえば、アモス（49P参照）にさわってみよう（ダメージをくらわないよう横からね）。こいつが洞窟の入口を隠していることが、よくあるんだ。おじいさんのいる所もあるが、モリブリン（48P参照）が「みんなにないしょだよ」なんて、おこづかいをくれるという、ひょうきんな場面も…。

パワーブレスレットもアモスが隠しており、これを持つことによって特定の岩を動かすことができ、地上4ヵ所にわたってワープが可能になる。早目に取って、ゼヒ活用しちゃおう。便利だぞぉ／


▶アモスをどけると…あらら、こんな所にも………／



▼出た／　こちらはマップの端から端へワープできるスグレもの。

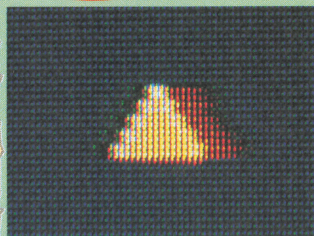
4 地下迷宮の入口を探そう



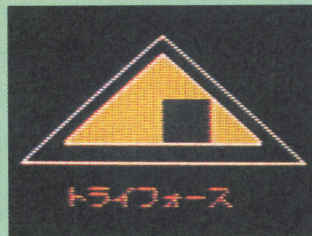
地下迷宮はぜんぶで9つ。トライフォースの小片のあるレベル1～8と、ゼルダ姫とガノンのいるレベル9だ。レベルが上がるにつれて敵も強くなるし、迷宮も難解になってくるので、数字の若い順番につぶしていくのがいいだろう。

レベル3まではなんの苦労もなしにクリアできると思うけど、問題はその先。4はイカダが必要だし、5は行き着くまでが迷路。6はカンタン。——とまあ、ここまではいい。最後の7・8・9は、地上をまともに探しても見つからないんだ。ただし★$♡を使って◎冂すると、ポッカリ穴があくんだよね…／

5 トライフォースを集めよう







レベル1～8の迷宮のいちばん奥には、トライフォースを守っている強敵がいる。こいつを倒した隣りの部屋にトライフォースの小片があり、これを取るとLIFEが回復し、迷宮の外へ出られるというわけなのだ。

取ったトライフォースは、サブ画面の下段中央に表示され、レベル8までクリアすると、きれいに埋まる。

リンクの持つトライフォースは「智恵」を意味し、ガノンの「力」と対抗するためのもの。そのため、トライフォースを完成させずにレベル9に入ろうとすると、☆★☆★／ ——となってしまう。

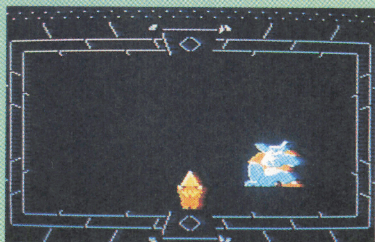
実際どうなるかは、キミの目で確かめてね。

6 宿敵ガノンとの対決!!

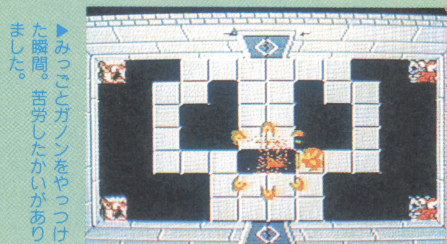
ガノンのたてこもる迷宮・レベル9は今までと比べものにならない広さだ。強敵という強敵がキミをおそってくるし、あっちへ行ったりこっちへ出たり…。

――そして、めざすガノンの部屋まで来て、リンクがトライフォースをかざすと、ガノンはその姿をあらわす。

ここからが正念場。ガノンの魔力は強大で、リンクの持っている武器のほとんどは効力がない。そのうえ、姿を見せず、リンクのまわりを移動しながら攻撃してくる。――しかし、こいつにも弱点はあるのだ。ひとつはマジカルソード。そしてもうひとつは…?

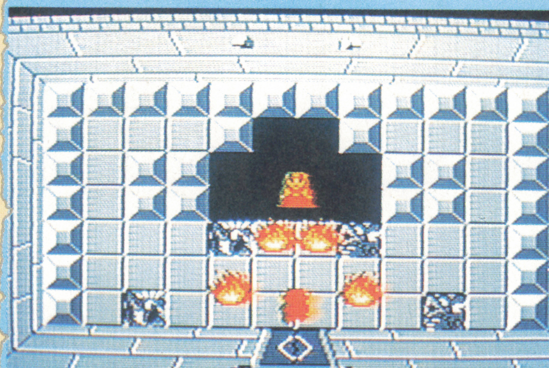


◀ガノンはリンクに攻撃をしかけてくるときはその姿を見せない。だが武器によれば…。



▶みっごとガノンをやっつけた瞬間。苦労したかいがありました。

7 そしてゼルダ姫と…



祭壇の炎の奥に閉じこめられている彼女を救いだすには、ここでもあるアイテムを使用しなくてはならない。これによって炎を消し、救いだしてトライフォースの片方を渡そう。

これであとは感動的なラストシーンへと移り、「ドラマ・ゼルダの伝説」は一話完結、というわけだ。ここまで来るのに、キミはどのくらいの時間を費すだろうか…。

キミがもし、みごとガノンを倒すことができたなら、ヤツの持っていた「力」のトライフォースを取り返そう。この部屋の奥にゼルダ姫がとらわれているのだ。

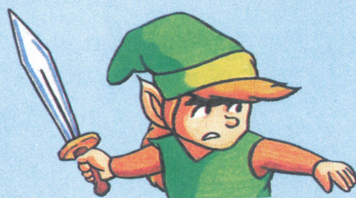
ところが、こんな報告がされている。この「ゼルダ」が終わると、もうひとつの「裏ゼルダ」があるらしいのだ。――しかし、この全容を知る者は少ない…。

リンクとその仲間たち



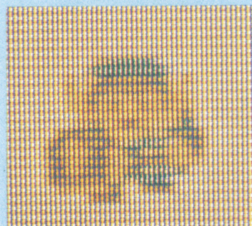
ハイラル地方には、いろいろな人や種族が住んでいる。リンクの味方をしてくれる人や妖精もいるのだ。ここでは成長していくリンクと、彼の味方となる人たちを紹介しよう。

リンク なんてったって主人公



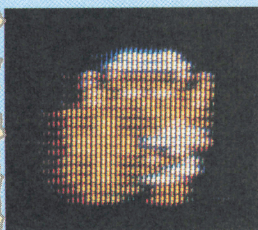
今さらいうまでもない、このゲームの主人公。キミが操作して成長させていくんだ。

ゲームスタート時にリンクの持っている生命力は、ハート1つを1として数えると、ハート3つ分で3。1回ダメージを受けるごとに、ハートが½、あるいはそれ以上減ってしまうが、ブルーリンクはこれが½に、レッドリンクは¼になるぞ。

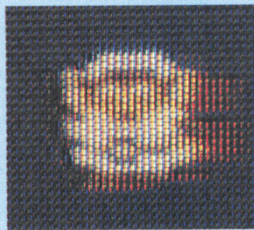


◀ゲームを始めたばかりのとき。

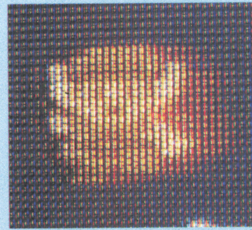
◀これはメニュー画面でのリンク。



◀マジカルシールドを持ったところ。楯が大きい。



◀青い指輪を持ったブルーリンク。強さ2倍！

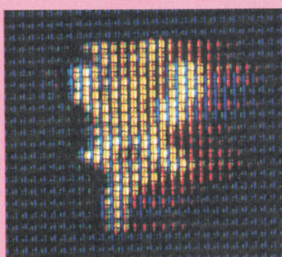


◀赤いリンクは、なんと強さが4倍に！

妖精 ようせい リンクの生命を助けてくれる

リンクのLIFEのハートを赤くしてくれる、強い味方。

泉に住んでいるタイプと、敵にとらわれているタイプとがあって、前者はLIFEのハートをすべて、後者は3つ分だけ赤く回復させてくれる。危なくなったら泉へ！



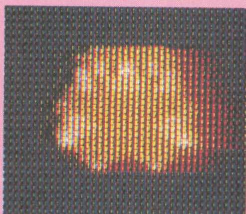
◀ウワサの「妖精さん」。



商人しょうにん　「何か買うてくれや」の、ナニワのあきんど

あちこちの洞窟にいる、物売りのおっさん。マジカルシールド、ローソク、矢などについては、ここでないと入手できない。

マジカルシールドは$160と$130の所があるので、とーぜん安い方で買うべし！

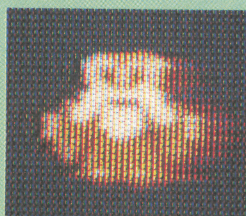


▲やっぱ世の中ゼニでおます。



おじいさん　情報源であり、まさに村の生き字引き





▲洞窟のおじいさん。物知りだ。

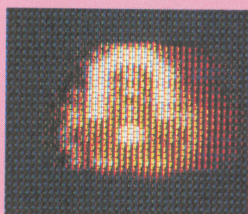
このおじいさん、洞窟の中や、地下迷宮の中などにいて、リンクが出会うといろんなことを教えてくれたり、剣などを授けてくれる。たまには根性の曲がった人も…。

地下迷宮のおじいさんに攻撃をしかけると、おこるぞぉ…!!

おばあさん　薬を買えたり、謎解きのカギをくれる人

もう１人重要なのが、この人。リンクに薬を売ってくれたり、お金とひきかえに情報をくれたりする。ただし、身分を証明するものがないと、薬は売ってもらえないぞ。要注意!!

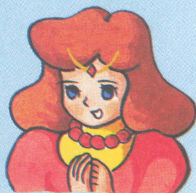
リンクをからかうことも…？

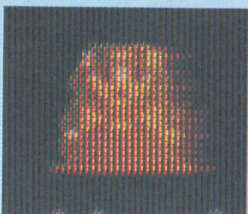


▲薬がほしい？　あんた、ダレ？



ゼルダ姫ひめ　ガノンを倒して、彼女を救い出すのだ!!





▶自分の目でたしかめて！

リンクの勝利を陰ながら祈っているのが、この人。ガノンにとらわれて、迷宮の奥深くに監禁されている。

彼女を救いだすことが、このゲームの最終目標だ!!

ガノンと手下たち



とにかくこのゲーム、敵の数が多い！ これだけ多くの敵と戦わなくてはならないリンクは、ほんとにご苦労さんだね。紹介の冒頭には、生命力と攻撃力（A～D、Dがもっとも弱い）のめやすを書いておいたよ。

地上の敵

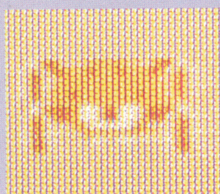
テクタイト TEKTITE

Lf（生命力）＝1
Cg（攻撃力）＝D

●出現場所と特徴

ピョンピョンととびはね、トリッキーな攻撃をしかけてくる、クモのような生物。生命力も攻撃力もたいしたことはないので、動きをよく見て、止まったところをやっつけるのがいいだろう。

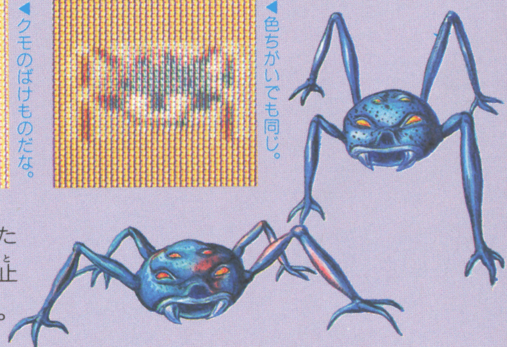
山間部に住む。



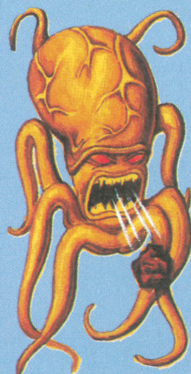
◀クモのばけものだな。



◀色ちがいでも同じ。



オクタロック OCTOROK



Lf＝1～2　Cg＝D

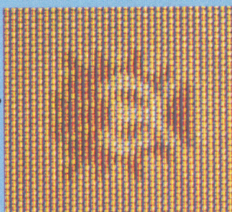
●出現場所と特徴

地上に生活するタコ。ときどき止まって、口から小さい岩を吐いて攻撃してくる。

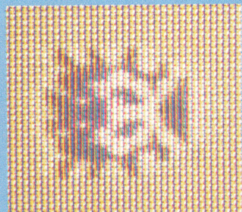
こいつらもはっきりいって弱く、生命力は赤が1、青が2。

動きの速いものと遅いものとがいるので、注意しよう。

森の中、岩山、海岸など、いろいろな所に住んでいる。



▲下っぱの赤ダコ。



▲ちょっと強い青ダコ。

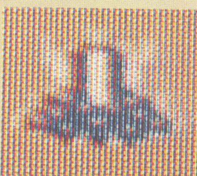
リーバー LEEVER

Lf=2、4　Cg=C

●出現場所と効力

砂漠・湖の近く・メガネ岩のあたりの地中に住む、カブトみたいな怪物。

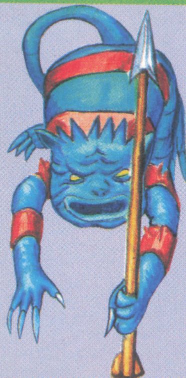

▲赤リーバー。Lf=2


▲青い方はLf=4。



リンクが近づくと地中から現われ、向かってくるが、しばらくすると再び地中にもぐる。赤と青の2種類がおり、青は赤に比べると生命力が強い。

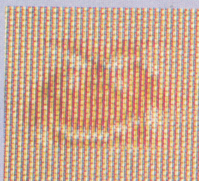
モリブリン MOLBLIN

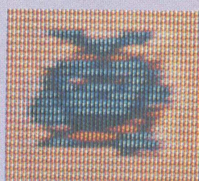


Lf=2〜3　Cg=C

●出現場所と特徴

おもに森林に生息する、ブルドッグみたいな顔をした、ゴブリン(鬼)。ややネコ背ぎみにノコノコと歩きまわり、持っているヤリを投げて他の者を撃退する。


▲赤いヤツ。弱い。


▲青。ちょっと強。

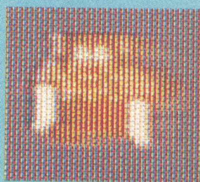
たまに洞窟に隠れていて、リンクにお金をくれるという、気前のいいヤツもなかにはいる。

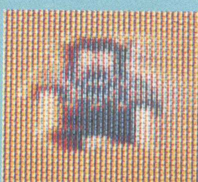
ライネル LYNEL

Lf=4〜6 Cg=B

●出現場所と特徴

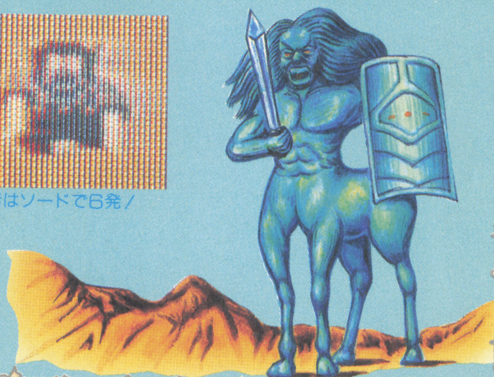
デスマウンテンに住む守り神。地上のキャラクターのなかではいちばん強い。


▲赤。ソードで4発。


▲青はソードで6発／

投げてくる剣は、小さなシールドでは受けることができず、くらったときのダメージも大きい。

とにかくやっかい者／



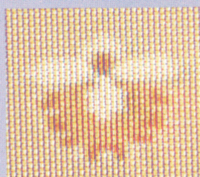
ピーハット PEAHAT

Lf＝1　Cg＝D

●特徴

花の化身で、その花びらをプロペラのように回転させてとび回る。

止まっているときだけやっつけられるが、手を出さないでよけた方がいいだろう。



▲うっとうしいキャラだ。



ギーニ GHINI





▲墓場の番人、ギーニ。

Lf＝9　Cg＝D

●出現場所と特徴

墓場に住むオバケ。最初からいるものと、墓石にさわると出てくるものがいて、後者は前者をやっつけると全滅する。

ゆらゆらと墓場をさまよう。

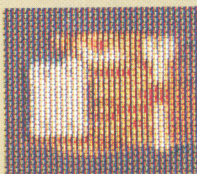
アモス ARMOS

Lf＝3　Cg＝C

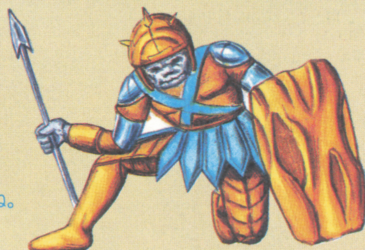
●出現場所と特徴

森や山などで石像になっているが、リンクがさわると動きだす。

動きの速い者と遅い者がおり、地下への入口やパワーブレスレットを隠していることもある。

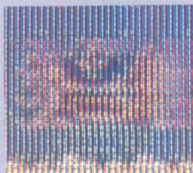


▲つつく時は必ず横からね。



ゾーラ ZOLA





▲この顔がイヤラシイ。

Lf＝推定2　Cg＝D

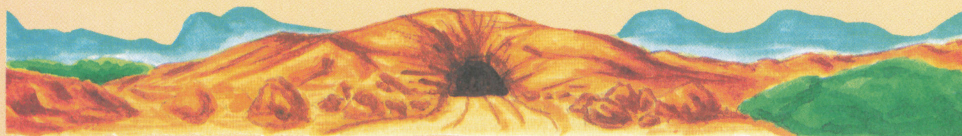
●出現場所と特徴

湖、川、海と、水のある所必ずといっていいほどこいつがいる。

水面から顔を出してビームを放って、すぐにひっこむ半魚人。

地下迷宮のなかの敵

●ハイラルの地下には、数々のおそろしいモンスターが潜んでいる。リンクがスムーズに地下を行動するためには、こいつらの性格をおぼえることが重要だ。ここでも、ひとつひとつのキャラクターについて、くわしく見よう。

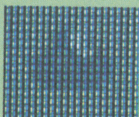


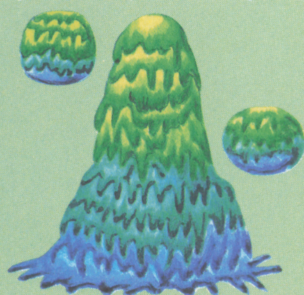
ゾル・ゲル ZOL GEL

(ゾル) Lf=2 Cg=D
(ゲル) Lf=0.5 Cg=D

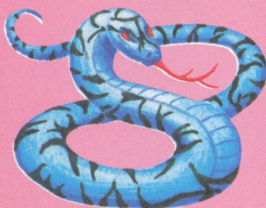
早い話がスライム。ゾルをソードで切ると、ゲル2匹に分裂する。動きはゾルは遅く、ゲルは速い。ゾルはホワイトソード以上の剣でやっつけると、アイテムを出す。


▲見るからに( )


▲スライム親子。



ロープ ROPE




▲かわいげのない顔だ…。

Lf=2 Cg=C

地下迷宮に住みついた毒ヘビ。

タテか横の座標にリンクを見つけると、すごいスピードで迫ってくる。ただしあまり強い毒は持っておらず、ダメージも低い。

レベル2の最初のほうにたくさんいるので、部屋のまん中までうかつに出ないほうがいいかもしれない。

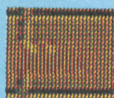
バイア・キース VIRE KEESE

(バイア) Lf=1～4 Cg=D
(キース) Lf=0.5 Cg=D

バイアはコウモリの親玉みたいな悪魔、キースはただのコウモリ。バイアを剣でさすと、2匹のキースに分裂する。キースはブーメランで撃退可能。

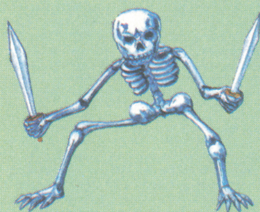

◀これぞ親玉


▲子分その1


▲子分その2



スタルフォス STALFOS




▲見かけ倒しである。

Lf=2　Cg=D

両手に剣を持ったスケルトン。(スケルトンとは「がい骨」のこと。たまにこいつをさして「スケルトンみたいなの」と言ってる人がいるが、言葉になってないぞ、それは！)

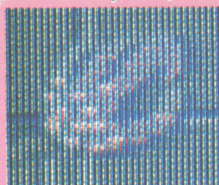
なりのわりにはたいして強くなく、ダメージもあまり受けない。こづかいかせぎには、いいカモである。

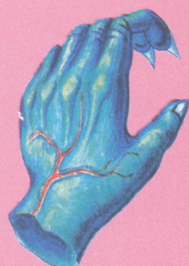
ウォールマスター WALL MASTER

Lf=2　Cg=D

レベル1の奥のほうに行くと、こいつがいて、リンクが壁ぎわに近づくと壁から出てきて迫ってくる。つかまえると迷宮の入口まで戻されてしまう。

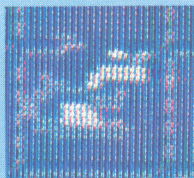
ただ出てくるだけなのでこわくはないが、また最初からやり直しというのはダルイ…!?


◀文字通り壁のヌシ。



ゴーリア GORIYA


◀赤ゴーリア。弱。


◀こちらはヤヤ強い。

Lf=3〜5　Cg=C

地下に住んでいる、モリブリンの仲間。ブーメランの使い手で、リンクの持つそれと同じものを使う。レベル1、レベル2において、こいつらを全部倒すとそれぞれブーメラン、マジカルブーメランが入手できる。

先のレベルでは、こいつがすわりこんでいて通してくれない所もあるぞ…。



ウィズローブ WIZZROBE

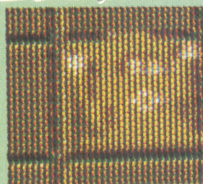


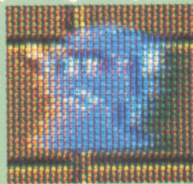
Lf=4〜12 Cg=A

地下迷宮の中では、かなり手ごわい敵。姿を現わしたり消したりして、呪文を使って攻撃をしかけてくる。

オレンジと青の2種類がいて、前者は「ドルアーガ」タイプ。後者は部屋の中をさまよっていて、リンクを見つけると連続的に呪文をしかけてくる。

武器はただひとつ、剣のみ。


◀たのみは剣と爆弾。


◀こいつは手ごわい。

タートナック TARTNUC

Lf=4～12　Cg=A

これもウィズローブと同じく強敵。

迷宮を守る騎士で、盾と剣の使い手。とにかく強く、しかも剣でしか倒せない。

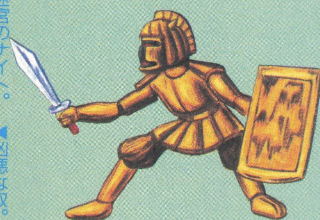
ワープゾーンや地下室への入口をふさいでいることも多い。イヤなヤツ。



▲迷宮のナイト。



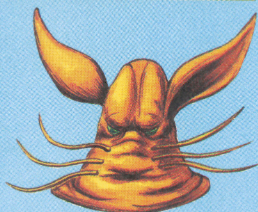
▲凶悪な奴。



ポルスボイス POLS VOICE



▲耳の大きなヘンな動物。



Lf=?～12　Cg=B

耳の大きなオバケで、大きなジャンプで近づく者に迫る。攻撃力も大きい。

剣でやっつけようとするとえらく手間がかかり、とてもやっかいそうだが、じつはもっとてっ取り早い方法があるんだ。

こいつは耳が大きいので、大きな音に弱い。そこでなにかを使って…？

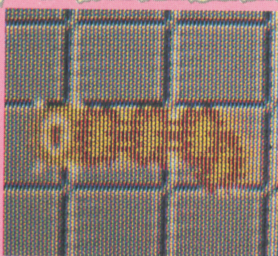
ラネモーラ LANMOLA

Lf=推定15以上　Cg=A～B

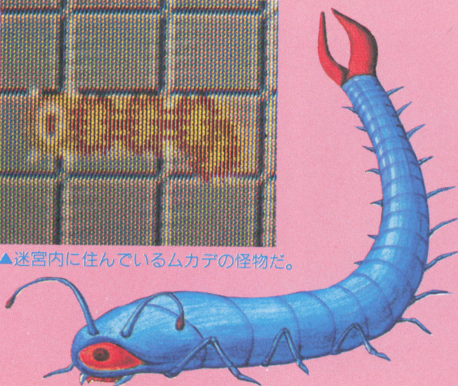
迷宮内に住む大ムカデ。赤青2種類おり、青は赤の2倍以上のスピードで動き回る。

いきなり頭をねらっても倒すことはできず、まず胴体をすべて切り落としてから仕止めなくてはならない。

接近戦をさけて、ソードビームやロッドを使って倒すのがいちばん無難であるといえよう。

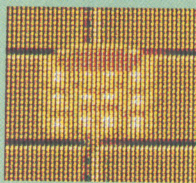


▲迷宮内に住んでいるムカデの怪物だ。



ライクライク LIKE LIKE





▲動き方もうっとうしい。

Lf=10　Cg=C

正体がなんだかわからない、ブキミな怪物。リンクの持つマジカルシールドを食べてしまうという、おかしな特徴をもつ。生命力も強い。

接近戦を行なうととても危険なので、遠くからビームを使うか、マジカルロッドで対処するのが得策だろう。

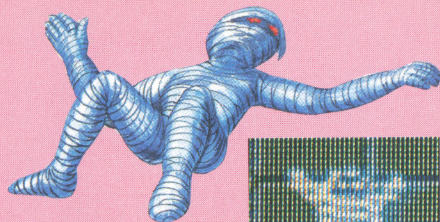
ギブド　GIBDO

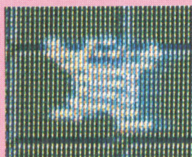
Lf=約8　Cg=B

怪奇ミイラ男である。

なにごとにも恐れることなく迫ってきて、怪力で相手に大きなダメージをくらわす。見た目はバカみたいだが、油断するとコワイ。

ただ、接触しないように注意すれば、思ったよりあっさりやっつけられる敵ではある。





◀射撃のマトみたい。

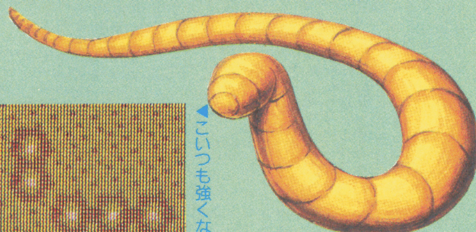
モルドアーム　MOLDORM

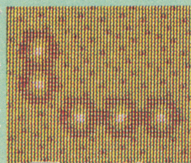
Lf=10程度　Cg=D

一見ラネモーラの親せきのようにも見えるが、あちらに比べると格段に弱く、動きもおそい。それもそのはずで、こちらはムカデではなくミミズ。

のたのたとはいつくばっているので、おもいきって近づいて、剣でいっきにやっつけてしまうのがいいだろう。

楽勝です！





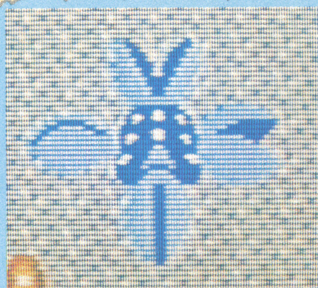
◀こいつも強くない。

テスチタート　TESTITART

Lf=?〜15程度　Cg=B

巨大なパックンフラワー。4つの口からビームを吐いて攻撃してくる。口が少なくなるとスピードアップし、ぜんぶなくなると消滅。

剣とバクダンを併用して戦うのがベスト！　矢も有効だ。



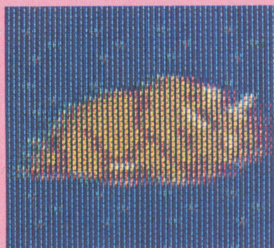
▲でっかいパックンフラワー。



ドドンゴ　DODONGO

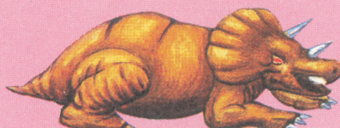
Lf=不明　Cg=D

トリケラトプスもどき。まともに攻撃してもほとんど通用しないが、○○○○を2個飲みこませれば、簡単に退治できる。○○○○の煙に巻いて、横から刺す手もあるよ。



◀こいつの弱点は○○○○だ！





アクオメンタス AQUAMENTUS

Lf=6〜25？ Cg=B

いわゆる一角獣で、ビームを発射してくるうえ、耐久力もある。

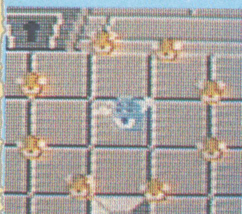
3発のビームをかわすのはたいへんなようだが、じつはどまん中の横スジが死角。これさえ覚えておけばこわくないぞ。



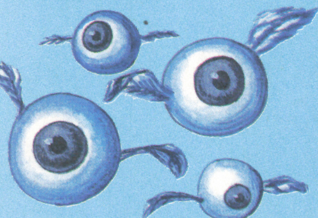
▲どまん中が弱い。



パタラ PATRA



◀えっ？オニオンヘッド？



Lf=推定8〜12 Cg=子分B、ボスD

鬼太郎のおやじさんがハエになったような怪物。2種類のフォーメーションで攻撃してくる。

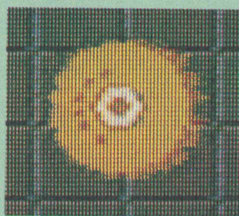
ボス（青）のまわりにいる子分（オレンジ）をぜんぶ倒してからでないとボスは倒せない。

集団攻撃がこわい敵。

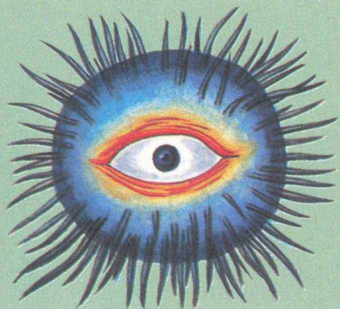
デグドガ DIGDOGGER

Lf=6〜？ Cg=C

レベル5の親玉の、巨大ウニラ。ブヨブヨした体はいかなる攻撃も通じないが、こいつのキライな音を使って、しぼませてしまうことができる。さて、なんでしょう？



▲まわりの石像に注意!!



ゴーマー GOHMA



▲カニじゃ、カニじゃ。



Lf=(1〜3)〜？ Cg=C

レベル6の親玉だが、レベル8の途中にもいるカニのばけもの。

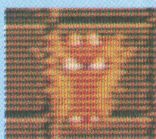
堅い甲らは武器をまったくよせつけないが、露出している部分をタイミングをねらって、ある武器でねらえば楽勝。

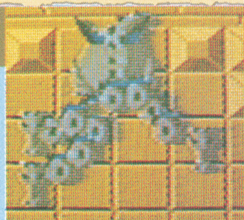
レベル8ではやや強い。

グリオーク GLEEOK

Lf＝20以上 Cg＝A

レベル4のラストの敵。見てのとおり、いくつもの首をもつドラゴンで、ビームも放つ。


▲空飛ぶ生首⁉


▲ビームにくれぐれも注意／

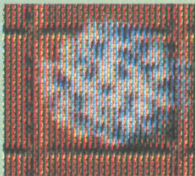


すべての首を切り落とせば倒せるが、切り離した首は死なずに飛び回る。

こいつと対決する前には、薬の1本でもあった方がいいよ。

バブル BUBBLE




◀中心がドクロ…。

ポピュラーな名前を使えば、「ウイル・オー・ザ・ウィスプ」。つまりヒトダマで、部屋の中を不規則に高速でさまよっている。

リンクが接触するととりつかれてしまい、しばらくの間剣が抜けなくなってしまう。

たしか、こいつとウィズローブ、ライクライクの複合攻撃の部屋があった。これはもう地獄じゃあ‼

岩・トラップ・石像



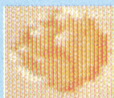




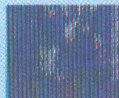
Cg：岩＝D トラップ・石像＝C

岩は大自然の脅威。地上の山間部で上からころがってくる。よけるしかない。

トラップは一度作動すると、元の位置に戻るまでは再び作動しない。覚えておこう。


◀自然の力


◀トラップ


◀案外イヤだ

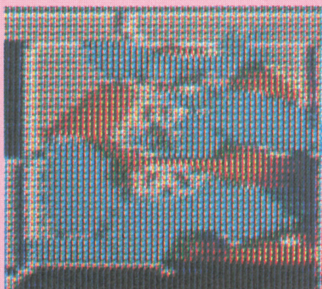
石像には攻撃してくるものがあるが、リンクが近づくと攻撃をやめる。

ガノン

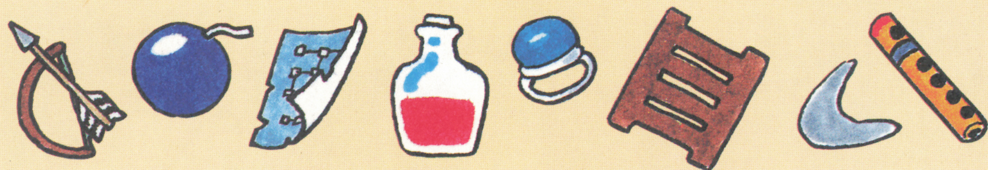
以上の悪の化身の総モトジメが、こいつ。

さすが最後の最後に出てくる大悪党で、ふつうの武器ではビクともしない。しかし、マジカルソードと「ある武器」を使えば、倒すことができる。

その武器とはなにか？――それはこの迷宮にあるハズ／


▲「ブタの姿」とだけ言っときましょう。

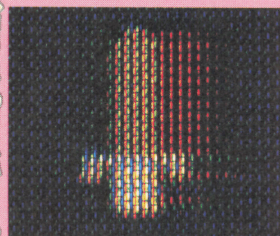




アイテム

ゲームをよりおもしろくしてくれる各種アイテムをどーんと紹介！　キミはぜんぶ見つけられるか？

Aボタンで使えるアイテム



▲これが最初に手にする剣だ。

SWORD（スウォード）　リンクがいちばん最初に手にする剣だよ

●入手方法

ゲームがスタートしたら、その画面上にある洞窟に入る。するとおじいさんがいて、「１人では危険じゃ、これを授けよう」と、この剣をくれるんだ。上を通過して剣をもらおう。

●効力

最初の剣なので、はっきり言って弱い。一撃で倒せる敵はごくわずかしかおらず、しばらく試練が続く。

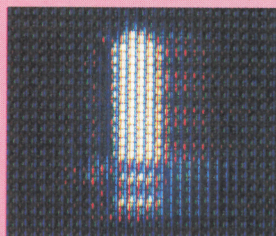
WHITE SWORD（ホワイト スウォード）　効力は今までの２倍だぞ

●入手方法

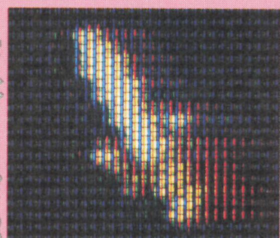
川の上流にある湖のほとりの洞窟。ここのおじいさんからもらえるが、ＬＩＦＥの基準値が５以上であることが条件。つまり、レベル２をクリアすればもらえるというワケ。

●効力

黄色い剣の２倍。今まで倒すのに２発かかった敵は１発、４発なら２発。ゾーラだって倒せるんだ！



▲生命力レベル５で入手可能。



▲生命力レベルは12も必要だ！

MAGICAL SWORD（マジカル スウォード）　いっちゃんつおい剣

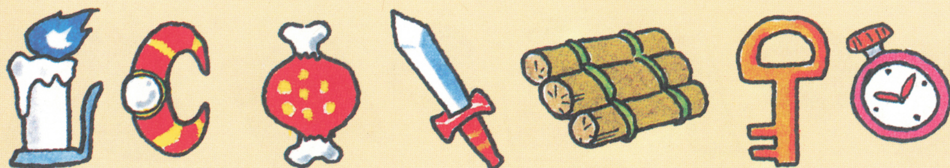
●入手方法

墓場にマジカルソードをくれるおじいさんがいる。これはぜひもらっておこう。くわしくは、71、75ページを参照。

ＬＩＦＥの基準は12以上。

●効力

最強の剣。ホワイトソードの２倍、つまり最初の剣の４倍の強さ。これで敵をバサバサ切り進め！



Bボタンで使えるアイテム

メッセージ

おばあさんへの手紙

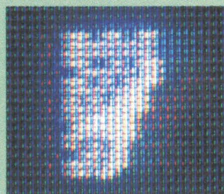
●入手方法

マップの右上のほうに、岩壁にポツンと洞窟のある所がある。ここにいるおじいさんからもらう。

●効力

おばあさんに見せるための身分証明書で、薬を買うために欠かせないものだ。

Ⓑのアイテムに合わせてボタンを押せばOK。



▲命の水の前にこれを！

ブーメラン

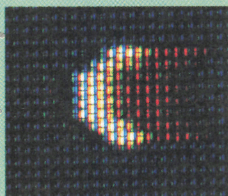
Bボタンのメイン武器

●入手方法

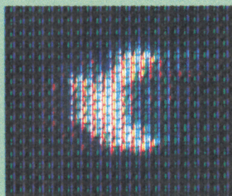
レベル1、2で、特定の部屋のゴーリアをすべて倒すと出現する。

●効力

敵の動きを一時的に止める（効かない敵もいる）。そのほか、遠くのアイテムを拾ってきてくれる、便利な品だ。



▲こちら普通のブーメラン。



▲こっちだと飛距離倍増！

爆弾

敵をふっとばすだけが能でない

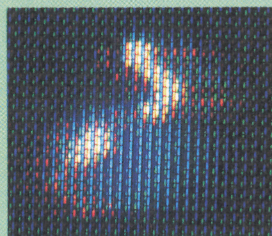
●入手方法

やっつけた敵が出すのを拾うか、あるいは商人から買うかである。迷宮内に落ちている場合もある。

●効力

爆風で敵をやっつけるほか、壁や岩場に穴をあけるということもできる。ドドンゴは○○○○で倒す。わかるね!?

最初は8個しか持てないが、レベルが進むと12→16個持てるようになるチャンスがある。



▲使いみちはいろいろあるぞ。

弓・矢

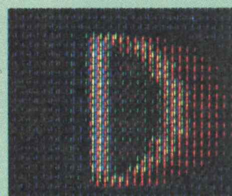
●入手方法

弓はレベル1。ふつうの矢は商人から買う。銀の矢は、ずうーっと先。

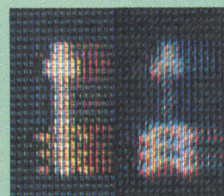
●効力

遠くの敵を攻撃するのに有効だが、1本使うごとに持ち金が$1減ってしまう。

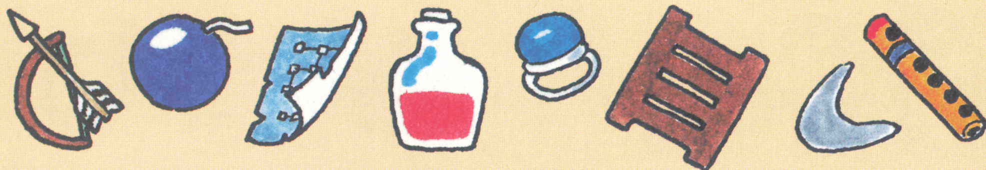
銀の矢の使い道は、もう察しがつくよね。



▲お金がなければペケだよ。



▲この銀の矢はどこで…？



ろうそく　暗ヤミを明るくともせ！

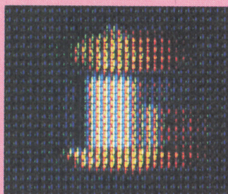
●入手方法

青いロウソクは商人から買う。

赤いロウソクは、レベル7のどこかにある。一生懸命探してみよう。



▲1画面中1回しか使えない。



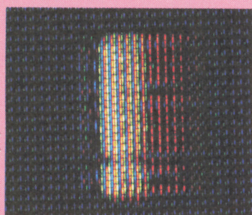
▼赤のほうがモチがよい。

●効力

暗ヤミをともしたり、敵などに火を放つときに使う。

青いロウソクは1画面中1回しか使えないが、赤いロウソクは何回か使える。

レベル4からロウソクは必需品！



▲笛を吹いたら何が起きる…？

笛　不思議な宝物

●入手方法

レベル5の地下室にある。

●効力

地上で竜巻を呼ぶことができる。

この竜巻はリンクを乗せて、トライフォースを取り終えた地下迷宮の入口へ届けてくれるんだ（ある一定の規則性があるらしい）。

そのほかにも、もっといろいろなことが起きるんだぞ…。

えさ

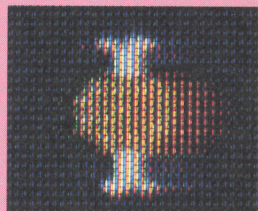
敵をひきつけるためのもの

●入手方法

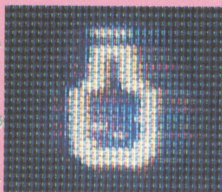
アモスに隠された商人の洞窟で売っている。値うちもんには見えないが…。

●効力

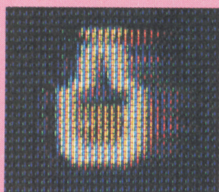
敵をニオイでさそい出して、一ヵ所に集めるためのもの。別になくてもどうってことはなさそうだが、じつは決定的に必要な場所があるんだ。その場所は…、おっと、自分で探すっきゃない。



▲こんなもの何に使うって…。



▲青い水は使い捨て。



▲赤い水は2回使えるぞ。

命の水

いざというとき必要

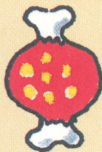
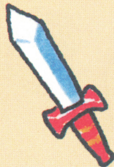
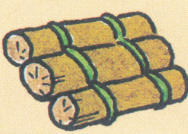
●入手方法

おばあさんから買う。その前に、おじいさんの○○が必要。

●効力

一瞬のうちにして、ＬＩＦＥのハートが満タンになる。使える回数は、赤い薬が2回、青が1回。赤は一度使うと青の薬になる。





マジカルロッド

B群で最強のアイテム！

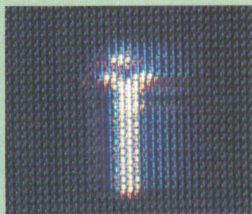
●入手方法

レベル6の地下室にある。

●効力

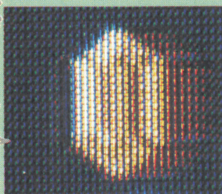
ウィズローブが呪文を出すロッドと同じもので、呪文を飛ばして敵をZAP！　することができる。ただしウィズローブやポルスボイス、タートナック、そのほか倒し方の決まっている敵には通用しない。

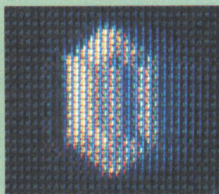
パワーはホワイトソードなみ。


▲片手に剣、片手にコレ。

リンクの行動を切りひらくアイテム

リンクがスムースに地上、地下を行動するには、各種のアイテムが必要だ。ここでは、リンクの行動に直接関係するアイテムを紹介しよう。


▲「二足三文」1ルピー。


▲高価そうな5ルピー。

ルピー

ハイラル地方の通貨

●入手方法

敵を倒すと出るのがふつう。ギャンブルで増やしたりすることができる。

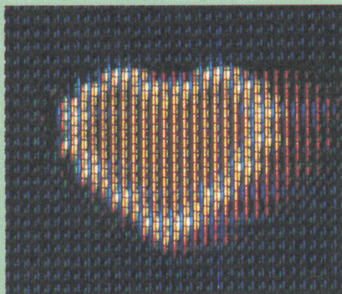
●効力

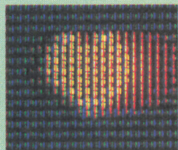
ハイラル地方の通貨で、黄色が1ルピー、青は5ルピー。商人やおばあさんから物を買ったり、情報を聞いたりするのに必要で、上限は255。思わぬ支出もあるから、やっぱりルピーさまさま。

ハートとその器

●入手方法

ハートは敵を倒して、器は各レベル最後の敵を倒して入手。地上でも入手可。

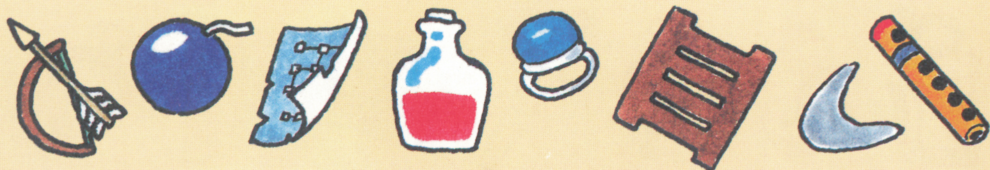

▲生命力レベルが上がるぞ。

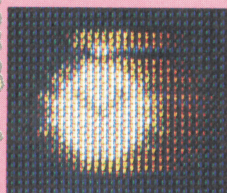

▲リンクの命の源だ。

●効力

ハートは1つ取ると、LIFEのハートの白い部分が1つ赤くなる。

ハートの器はリンクの生命力を上げてくれるもので、取るとLIFEのハートが1つエクステンドされる。最高16個まで増やせるよ。





▲こわいものナシなのだ！

時計　敵の動きを止めちゃう

●入手方法

これも敵を倒して出るもの。ただしほかに比べると出る率は高くない。

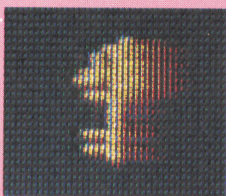
●効力

画面上の敵の動きをすべて止めてしまううえ、無敵となる。ただしその画面中のみ有効。

イヤな敵がたくさんいるとき、こんなありがたいものはない!!

キー、マジカルキー

使い道？　当然だ！



▲俗に言う「万能キー」。

●入手方法

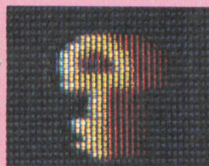
ふつうのカギは地下で拾うか、商人から買う。

ライオンのカギはレベル8。

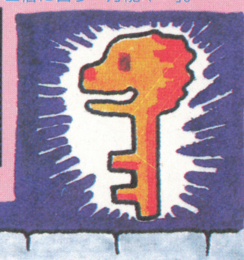
●効力

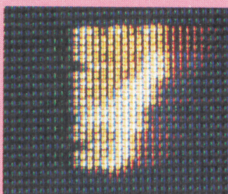
ドアのカギを開ける（ほかに使い道があるか！）。

ふつうのキーは使い捨てで、マジカルキーは永久品だ。便利だぞ！

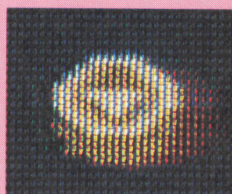


▲このキーは使い捨て。





▲迷宮の全体図がわかる。



▲T.フォースの位置が！

地図とコンパス　地下迷宮解読のための必需品である

●入手方法

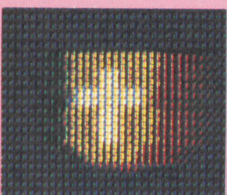
それぞれの地下迷宮の中にあり、敵を倒さないと出ない所もある。

●効力

コンパスはトライフォースの位置を、マップはその迷宮の全体図を表示する。いずれもその迷宮内でのみ有効。



▲こんな表示がされる。



▲後半では必需品だよ！

マジカルシールド

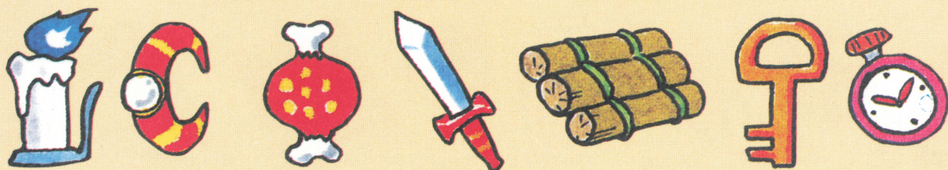
まっさきに買っておきたいアイテム

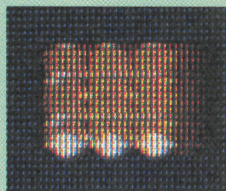
●入手方法

ズバリ、商人から買う。

●効力

ふつうのシールドでは防げなかったゾーラのビーム、ライネルの剣、ウィズローブの呪文などみんな防げてしまう。ライクライクに食われないよう注意！





▲桟橋のある場所に注目。

いかだ

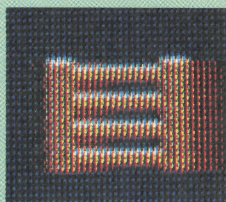
海を渡るために！

●入手方法

レベル3の地下室にある。これがないと、レベル4へ行けない。

●効力

マップ中に「さん橋」のある所が2ヵ所ある。ここから離れ島に渡ることができるわけだが、そのひとつはレベル4への入口。で、もうひとつは…イイもんです。



▲意外にあちこちで使う。

はしご

川や堀を渡る！

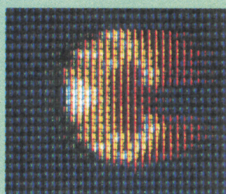
●入手方法

レベル4の地下室にある。

●効力

リンクと同じ幅の川や堀を渡ることができる。リンクが歩くと、ひとりでにはしごがかかって、向こう岸へ渡れるんだ。

ただし使い慣れないと、途中でつっかかって止まってしまって、思い通りに進めないことも…。



▲ワープゾーンを開こう！

パワーブレスレット

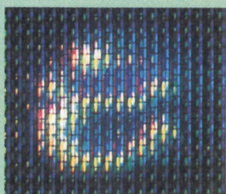
近道作るならこれしかない！

●入手方法

デスマウンテンのアモスの後ろのどこかに隠されている。

●効力

特定の岩を動かすことができる。するとポッカリ穴があき、入ってみるとさらに道が3つある。これがワープゾーンで、それぞれ離れたマップの3ヵ所にワープ可能！



▲リンクの耐久力が2倍に。

▲こちらを取ると4倍に！

リング

リンクのためのリング

●入手方法

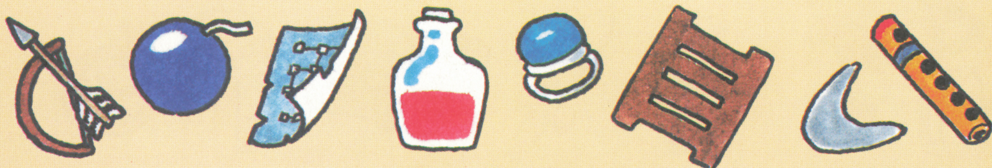
青いリングはエサと同じ所でしか買えない。赤いリングはレベル9でやっと見つかる。

●効力

青いリングはリンクの耐久力を2倍に、赤いリングは4倍にしてくれる。

早目にお金をためて、青いリングを手に入れたい。ただし超高値！





バイブル

ロッドの呪文が炎に変わる

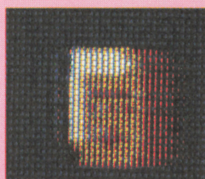
●入手方法

レベル8の地下室にある。

●効力

マジカルロッドの呪文が敵または画面の端にあたると、炎に変わる。

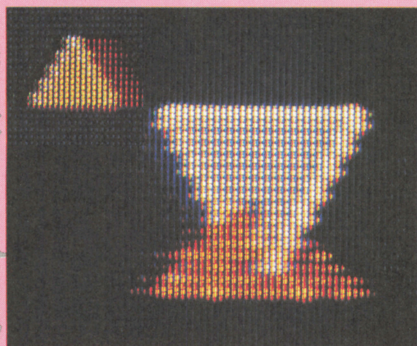
このときいきなり木に火がついて、燃えたあとに穴のあく所が、たくさんある。探してみよう!

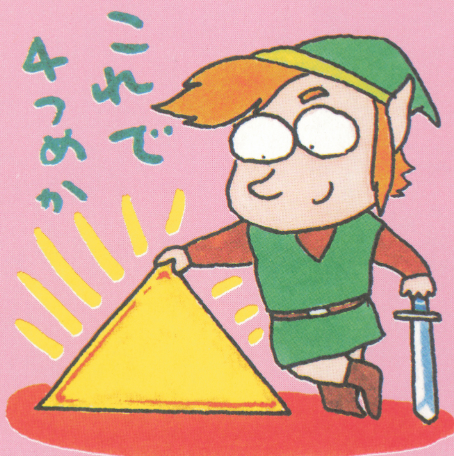


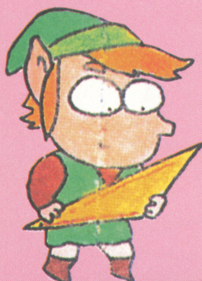
▲ロッドのオプション。

トライフォース

迷宮を回って8つ集めるのだ!







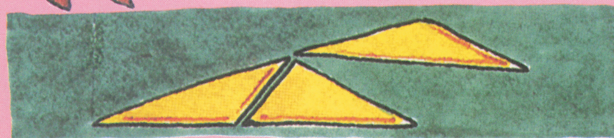
●入手方法

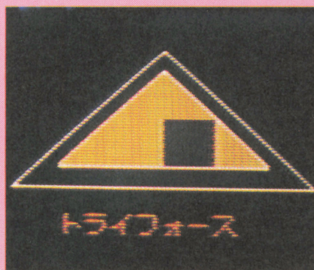
各迷宮でのラストの敵を倒し、いちばん奥の部屋に行くとある。

●効力

とにかく、これがすべてのアイテムのなかで最重要。これを取るとLIFEが満タンにまで回復し、迷宮の外に出ることができるわけだ。

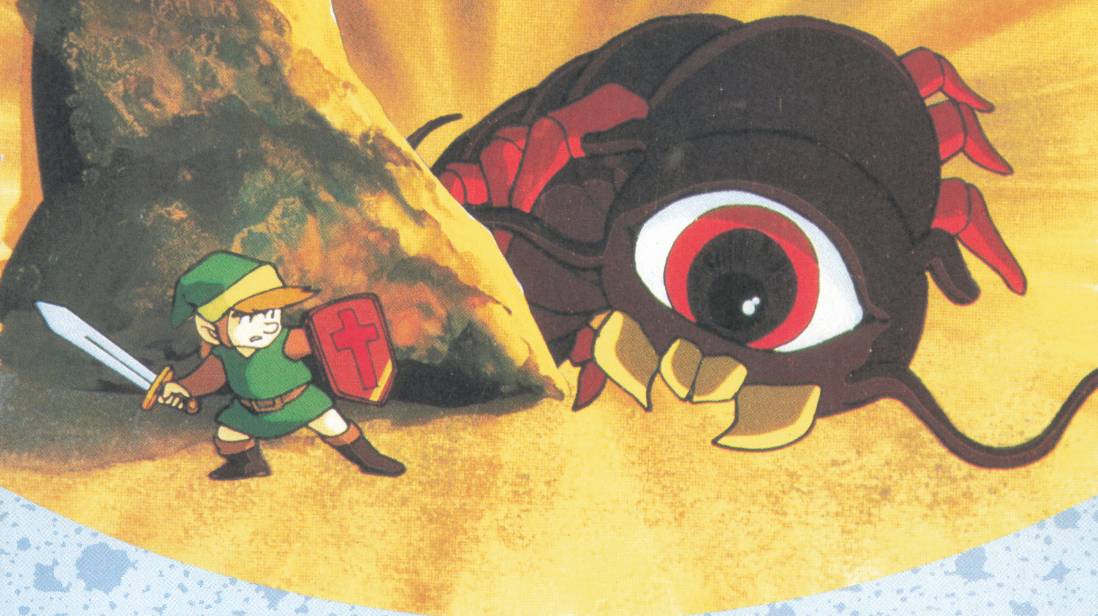
取ったトライフォースは、サブ画面の三角形の中にはめこまれる。8つそろえば完成だ。





▲こちらはサブ画面での表示。

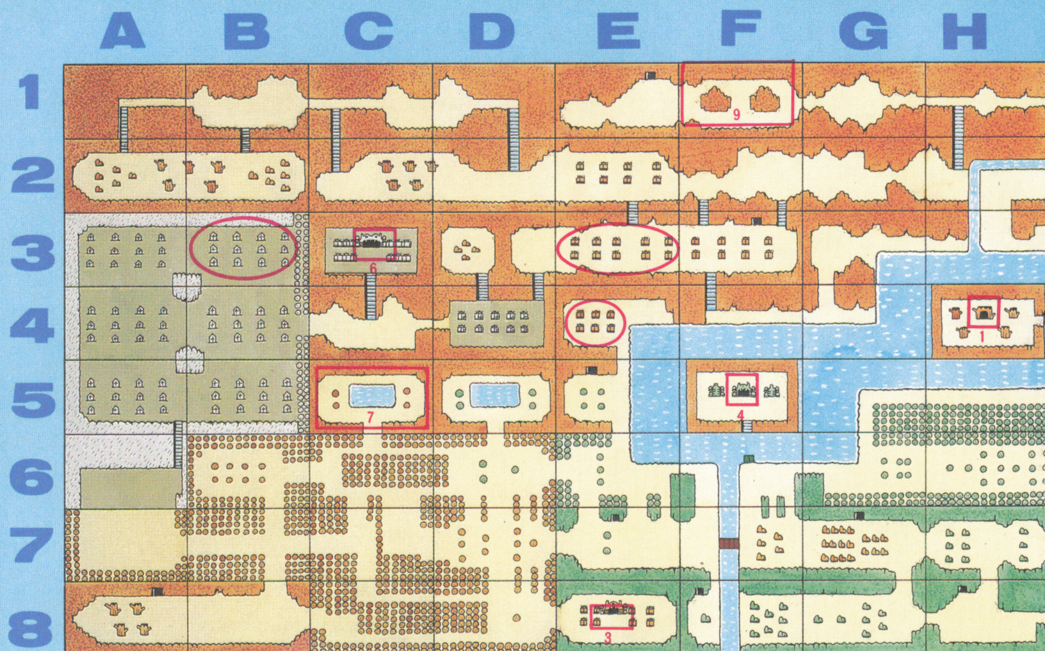
THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™



攻略法地上編

●いっろんなものが隠れている地上マップ。
さて、キミはもう全部見つけたかな!?

これが地上の



画面数は聞いて驚け、の128！ 洞窟を数えるとさらに倍増

上を見てもらえばわかる通り、ハイラル地方のマップはとにかく広い。これに洞窟・地下マップが加わるのだから、これらの画面数をすべて数えると300以上もの数になる。

そのなかで紹介する地上マップは、ヨコ16×タテ8の、128画面だ。

洞窟も一緒に紹介するので、その数も入れると150以上！

開いた穴ばかりが洞窟じゃない ヒミツは山ほど隠れてる！

右も書いたように、洞窟の中も地上と一緒に紹介していくワケだが、はじめから穴のあいている場所だけが洞窟だとはかぎらない。

「隠れ洞窟」というのも地上にはいくつかひそんでいて、たとえばアモスが入口を隠している、木や岩盤で入口がふさがれている、などの場合がある。

入り方は各自で考えてみて！

全(ぜん)マップだ!!

I J K L M N O P

1 2 3 4 5 6 7 8

5 2 8

●○で囲んであるところ⇨どれかの地上物を動かすと洞窟がでる
●□で囲んであるところ⇨地下迷宮への入口（数字は地下迷宮のレベル番号）

アイテム表(ひょう)

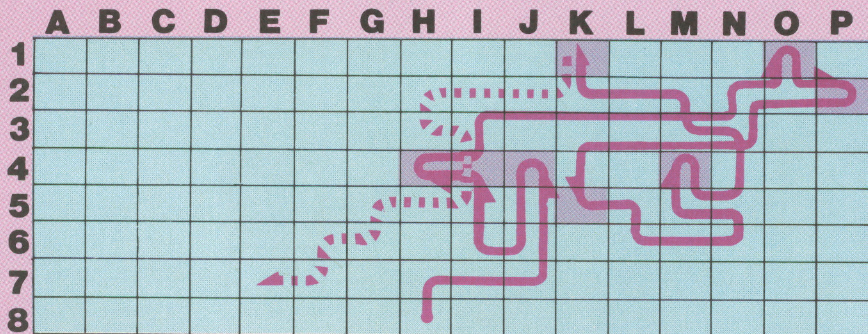
●次のページからの「ゼルダ救出最短ルート」の各画面解説にでてくるもの（地下迷宮でのアイテムは含みません）。

ホワイトソード	メッセージ	マジカルキー
マジカルソード	弓と木の矢	イカダ
マジカルシールド	ローソク(青)	はしご
木のブーメラン	ローソク(赤)	パワーブレスレット
マジカルブーメラン	笛	リング(青)
マジカルロッド	エサ	爆弾
バイブル	命の水	

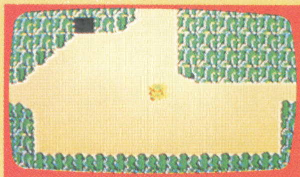


地上篇 ゼルダ救出最短ルート

全体マップ



H8



さあ、冒険のはじまりだ。しかしリンクはなにも武器を持っていない。困っていると、おや、洞窟がある…。

アイテム								ライフ
								 ×3

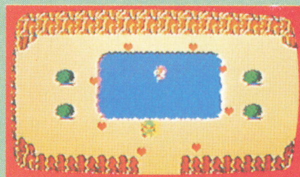
H8 洞窟



洞窟の中にはおじいさんがいて、リンクに剣を授けてくれた。この剣で敵を倒し、道を開け！

アイテム								ライフ
								 ×3

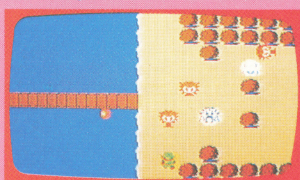
J4



戦いでダメージを受けたら、妖精の泉へ向かおう。かわいい妖精はリンクの生命力を回復させてくれる、強い味方なのだ♡

アイテム								ライフ
								 ×3

I4

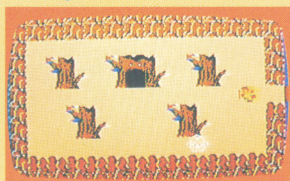


画面の式端に橋が見える。すぐにでも渡りたいところだけど、ジャマ者がいろいろといるんだよね…。

アイテム								ライフ
								 ×3

どうすればゼルダに早く会える？
——そのいっとう早いルートを紹介するぞ。

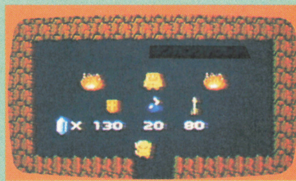
H4



敵をけちらしてやってきたのが、地下迷宮・レベルへ1の入口。1つ目のトライフォースのかけらが手に入るぞ！

アイテム	ライフ
	×3

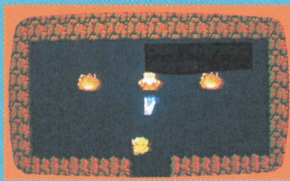
K5



商人のいる洞窟もあった。お金もたまっていることだし、大きいシールドでも買っておきますか…。

アイテム	ライフ
	×5

O1



レベル1を出て、ずっと右上の方へ。おじいさんが一通の手紙をくれた。おばあさんに見せろというのだが…。

アイテム	ライフ
	×4

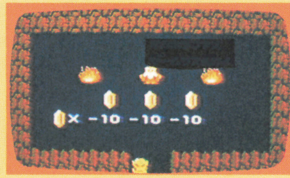
M4



大きいシールドに変えたところで、さっそくレベル2に挑戦。こんどはどんな敵が待ちうけているのやら…！

アイテム	ライフ
	×4

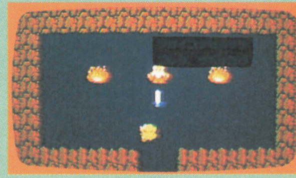
P2



ここにはカジノ経営のじいさん（？）がいた。かせぐのは別にかまわないけど、深みにハマると身を滅ぼしますぞ…！

アイテム	ライフ
	×4

K1

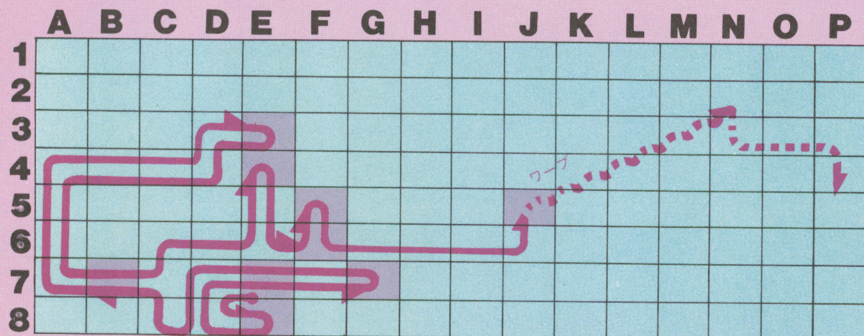


ちょっと生命力が強くなったので、このおじいさんに新しい剣をもらいにいこう。うーむさすが、輝きがちがう…。

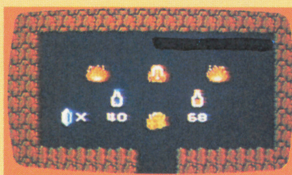
アイテム	ライフ
	×5

ゼルダ救出最短ルート





E7



おばあさんに身分を証明すると、薬を売ってくれるという。これは「命の水」といって、これからの戦いには欠かせないもの。

アイテム	ライフ
	×5

G7



またまた商人の洞窟に入ってしまった。衝動買いってワケじゃないが、なんとなくロウソクなど買ってしまおう。

アイテム	ライフ
	×6

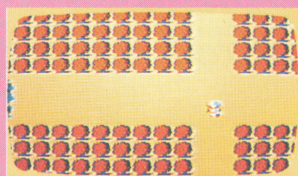
E8



ここがレベル3への入口。スタートからは近い所だけど、力がなければ突破できないことはいうまでもない。

アイテム	ライフ
	×5

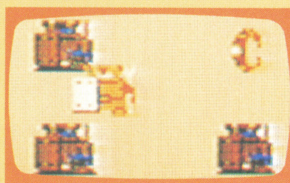
B7



道をまちがえると先に行けなくなってしまう「迷いの森」。でも、道順を教えてくれる所が近くにあるぞ。

アイテム	ライフ
	×6

E3



デスマウンテンでアモスにぶつかったら、…あっ、なにか落ちてるぞ！ ──これがP.ブレスレット。遠慮なく拾っちゃおう。

アイテム ／ ライフ ×6

F5



で、さっきの行き先がどこかといえば、地下迷宮のレベル4。さっき買っといたローソクが、じつはここで大活躍。

アイテム ／ ライフ ×6

E4



また商人か、と思ったら、なにかすごい物がまん中にある。かなり手痛い出費だけど、これも正義のため…！

アイテム ／ ライフ ×6

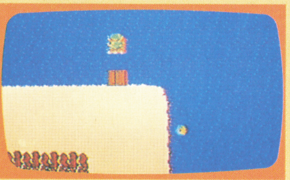
J5



パワーブレスレットの威力を見よ！ 岩だって押せちゃうのであった。どんなもんだい!! 「怪力・岩をも押す」。

アイテム ／ ライフ ×7

F6



レベル3で持ってきたイカダが、じつはこんな所で役に立つんだ。桟橋のある所ならリンクを乗せてひとりでに泳いでいく。

アイテム ／ ライフ ×6

J5

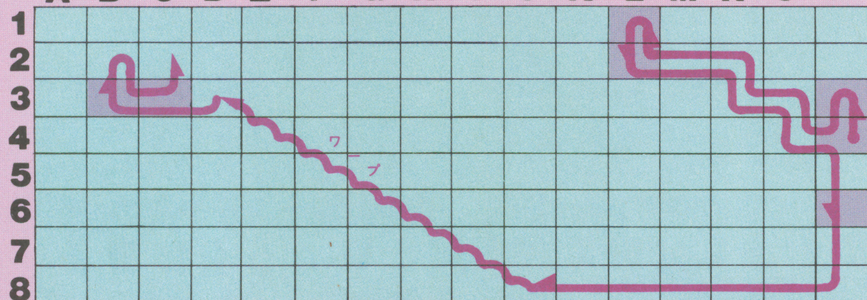


岩を押すと穴があいて、さらに3つの穴があった。この穴に入ると、それぞれ地上の違った場所にワープできるんだ。

アイテム ／ ライフ ×7

地上編 ゼルダ救出最短ルート

全体マップ



P4

またもやイカダに乗って…、こんどは画面のいちばん右端。ここにも桟橋があって、イカダが使えるようになっている。

アイテム	ライフ
	×7

L2

「迷いの山」に入ってしまったようだ。

山があるなら登るっきゃない、となりの画面のおばあさんのヒントにしたがおう。

アイテム	ライフ
	×8

P3

着いた所がこんな場所。命にまつわるものをどちらかもらえるというのだが、あとあとを考えるなら、やっぱり命の器だね。

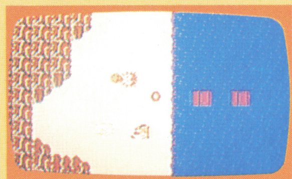
アイテム	ライフ
	×8

L1

そして頂上にたどり着くと、あったのがレベル5への入口。このへんから敵がいよいよ強くなってくるぞ！

アイテム	ライフ
	×8

P6



レベル5で手に入れた笛は、地上で吹くと竜巻がやってきて、リンクを終了レベルの入口につれていってくれるんだ。

アイテム	ライフ
	×9

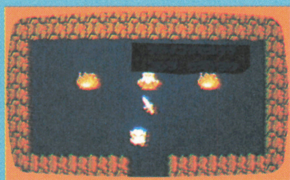
C5



さて、レベル7から先の迷宮に入るには、「あること」をしなければならない。ちなみに、写真はそれぞれの入口のある画面だよ。

アイテム	ライフ
	×14

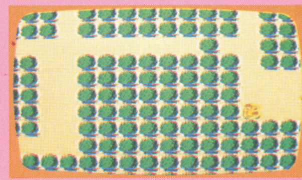
B3



ハートがたまったので、マジカルソードをもらいに行こう。こんどは最初の剣の、なんと4倍の強さ。スゴイ！

アイテム	ライフ
	×13

N7



これはレベル8の入口が隠れている画面。

入口のヒントは、それぞれおじいさんからもらって来よう。

アイテム	ライフ
	×15

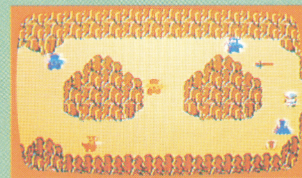
C3



そしてそのすぐ近くに、レベル6への入口がある。この迷宮は強敵ぞろいで、格段に難かしいぞ。注意されたし！

アイテム	ライフ
	×13

F1



そして最終レベルの入口はここだ！とははっきり言えないが、この画面のどこか。

ゼルダ姫！　リンクはもうすぐ参ります!!

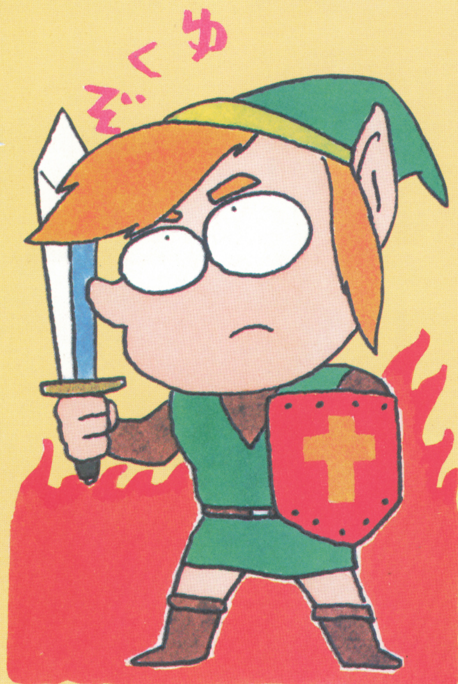
アイテム	ライフ
	×16

攻略法地上編

地上マップの画面数は、ぜんぶで128。このほか洞窟なども数に入れると、150以上にのぼる。たいへんだけど、しっかり覚えよう！

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

つぎのページからの攻略法の読み方



1　画面はタテが 8、ヨコが16

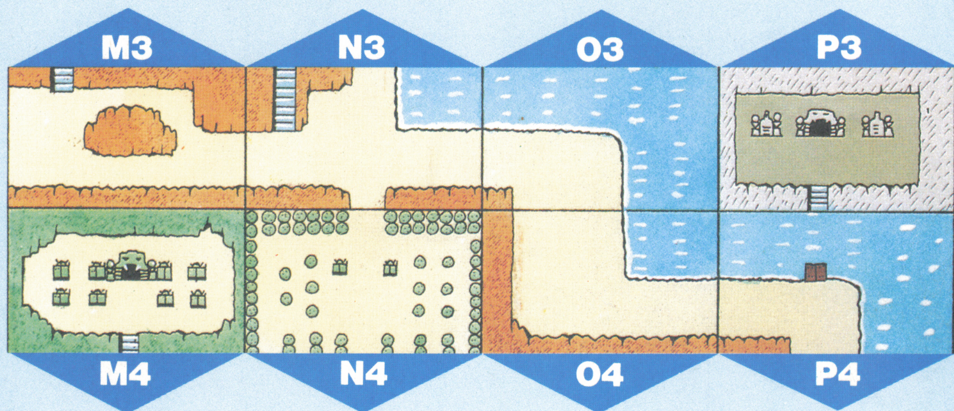
画面構成はタテ8×ヨコ16。タテ軸には上から1、2、3…、ヨコ軸には左からA、B、C…、と座標をつけておいた。

2　左からなん番目の上からいくつ

たとえばF7という画面なら、左から6番目の上から7番目、という意味。I（アイ）とO（オー）は、数字と混同しやすいから注意〃

3　拡大マップの位置までわかる

各ページで8画面ずつ、ページ拡大マップを掲示。その拡大マップがどのへんの位置かは、すぐ下の全体マップ縮小版の表示でわかるぞ。



レベル2への入口から ちょっと得する場面まで

M4に見えるのが、レベル2への入口。ちょっと下の方を回り道すれば、すぐだ。

P3も一見迷宮への入口のようだけど、これは違う。赤い薬か命の器かどっちかをくれるというのだが、先を考えるとやっぱり命の器だろうね。

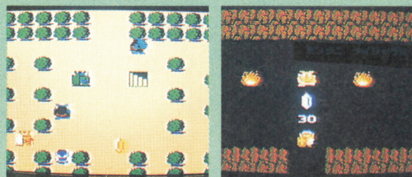
ここらへんにいる敵は、モリブリン、オクタロック、テクタイトなど。海岸に出るとゾーラも顔を出してくる。一度やっつけても、スクロールさせて戻ってくると復活してるんだ、これが。ホントイヤな奴だ。

アモスは、見つけたらとにかく動かす習慣をつけとこう。



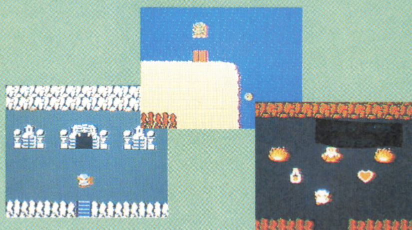
N4 思わぬボロもうけ！

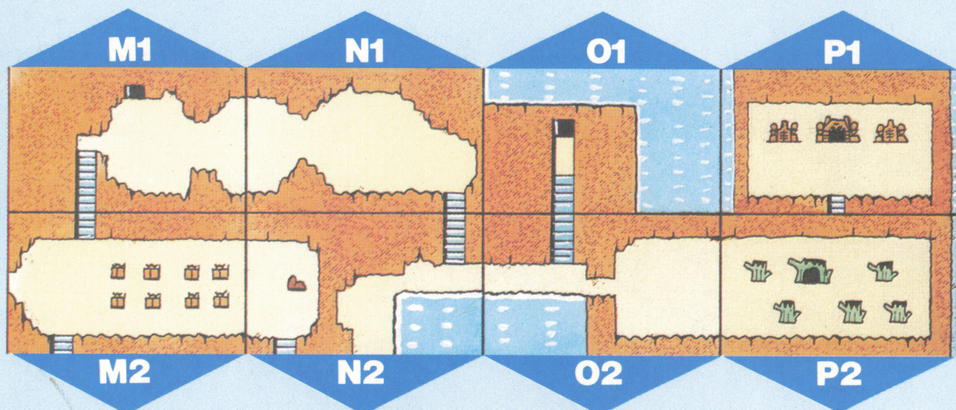
右のアモスを動かすと、ポッカリ地下への入口。入ってみると…やったね！ もうけ!!



P3、4 いかだをもらったら…

ここでは赤い薬か命の器をくれるが、やはり迷わず命の器をもらおう。





O1 おばあさんへの手紙！

これをおばあさんに見せると、大事なものを売ってくれる。おばあさんの洞窟に行ったら、Bワクを合わせてボタンを押そう。



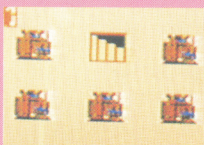
M1 ナンカコウテクレヤ。

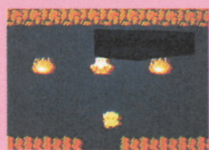
商人はいろんな所にけっこういる。こないな山ん中で、おっさん、もうかりまっか？ ムリでしょう。



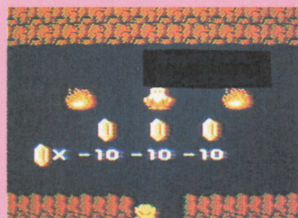
M2 アモスに隠された入口

上段の右から○番目のアモスをどけると、洞窟がある。これはレベル8のヒントでっせ…／





P2 ハイラルのラスベガス



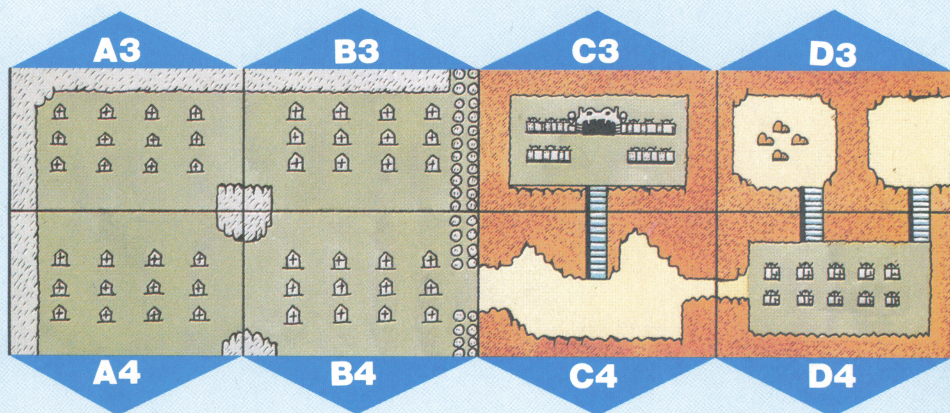
ギャンブルをすすめるじいさん。大当たりが＋50、大スカだと−40。お遊び程度にとどめとけば…。

N2 ワープゾーン・その1





P.ブレスレットのなせる技。左からそれぞれD3、J5、J8に通じている。



ここがデスマウンテンへの入口だ！

墓場の上端のほうと、レベル6、ワープ、そしてデスマウンテンへの入口という、盛りだくさんのブロック。

墓場のギーニをたくさん出してから親玉(最初から出ているもの)をやっつけると、すべてが消滅し、けっこういろんなものを出してくれる。ただしかなり余裕のある時にのみオススメ。

レベル6に入る前には、ゼヒともマジカルソードを持っておきたい。さもないと、ウィズローブ相手に苦戦をしいられるぞ！

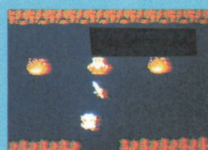
ワープゾーンはＤ３↔Ｊ５の往来がもっとも多いだろう。理由は…そのうちわかる！



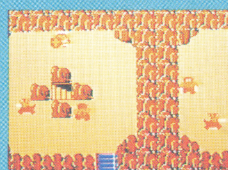
B3 使いこなせるなら…！

ある位置の墓石を下から押すと、マジカルソードのもらえる洞窟。もう大丈夫かな？



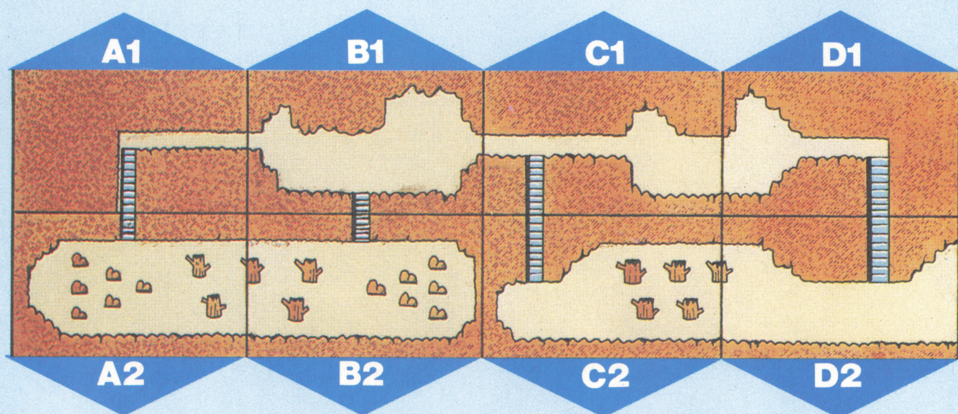


D3 ワープゾーン・その2



こんどはＪ５、Ｊ８、Ｎ２に行けるよ。もっとも多用する場所なハズだ。ライネル注意。





	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

デスマウンテンの左端には なにもなさそうで……!?

墓場のすぐ上にあたる部分だが、ここまで来るにはちょっと遠回りしなくてはならない。

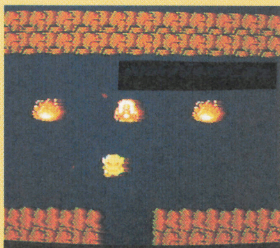
このブロックまでわざわざ来るのに、なにか意味はあるのだろうか…？　ライネルはたくさんいるし、洞窟はなにもなさそうだし…。

でも、ちょっと待ってほしい。いいことをひとつ教えておこう。

「岩場に爆弾をしかけると、穴のあくことがある」

つまり、隠れ洞窟。試してみるのもイイけど、開けて入ってみてガッカリしても、当局は一切関知しないので…。

C2　M.ソードへのヒント

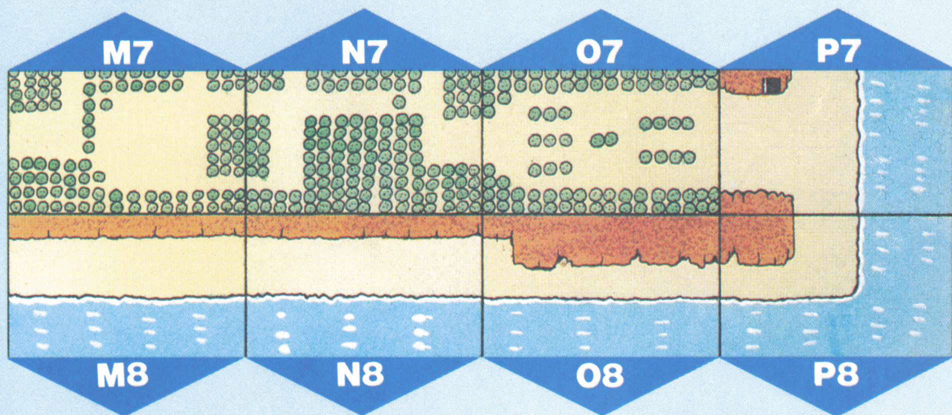


このメッセージは、F8の洞窟にも同じものがある。

意味は当然、マジカルソードのこと。わかるね!?







海岸線と森の不気味なコンビネーション

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

M8、N8の海岸線には、リーバーがうようよしている。画面に入ったとたんに、いきなりやられてしまうことのないように気をつけよう。すばやい判断が必要だ。

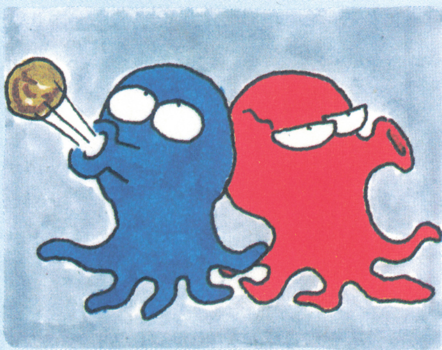
商人のいる場所は覚えておくと、けっこう都合のいいときもあるぞ。とくにマジカルシールドの安い所は覚えておこう。

〔シールドの高い所〕→ローソクがある

〔シールドの安い所〕→矢が売っている

という法則も重要だ。

このへんの森には、思わぬ所に意外なものがあるという話だが、それはなにか?——これはキミたちが確かめてほしい。



P7 どっこにでもいるヒト

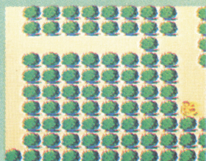


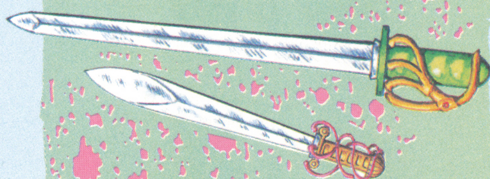
またまたこの人。とにかく支店(?)があちこちにある。

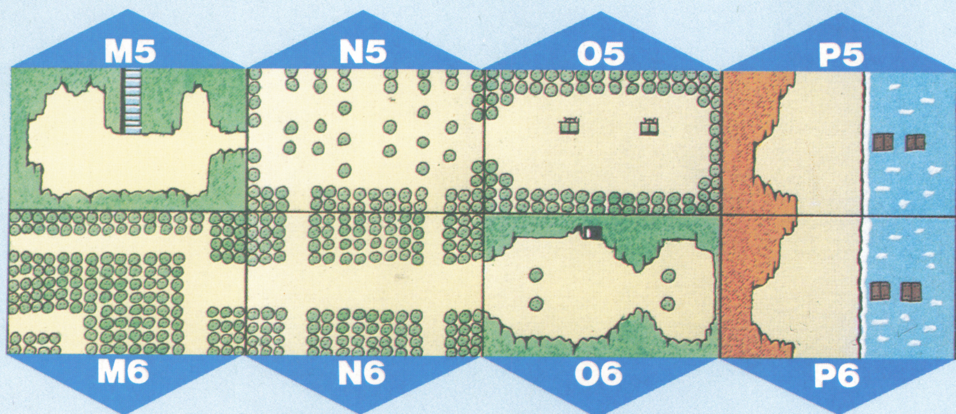
それにしてもホント商売熱心で…。

N7 ここらへんに何がある?

さて、この画面には何がある? レベル8の入口があるだなんて口がさけても言えません。







ここがお待ちかね、レベル2への入口です！

M5の階段に注目。ここを上ると、地下迷宮・レベル2への入口がある。オクタロックが大量にうろついているが、たいしたことはないだろう。M6の道の構造がちょっとややこしいので、注意してほしい。

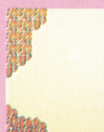
O5のアモスの右の方を動かすと、また洞窟が出てきて、モリブリンがおこづかいをくれる。ただし1回もらってしまったらそれっきりで、再び入っても火が燃えているだけ。どっかへ逃げちゃったんだろうね。

さて、P6のハートの器について、おもしろいことを話してあげよう。

まずハシゴがないとペケ。つまりレベル4クリアまでおあずけというワケだが、あわてて取るのは早いぞ。じつは笛で竜巻を呼んで、それに乗って取ってしまうこともできるんだ。さらに、もう一度P6まで戻ってくると、なんと取ったハズのハートの器が復活しているではないか！　――この方法は3回までくり返せるから、ＬＩＦＥをふやして、マジカルソードを早めにもらってしまおう。ただしこれは禁じ手で、できないディスクもある。

商人のおっさんもがんばっとるようで…。

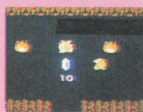
P6　ハートの器を取りに…



ここのハートの器は、レベル4が終わった時点で取りに行ける。でも少しがまんすれば…。

O5　ナイショのおこづかい



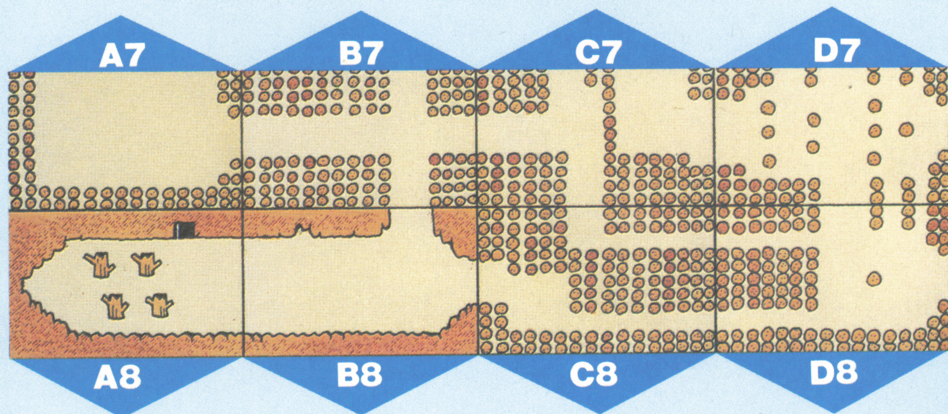


またアモスが洞窟を隠していた。「少ないがとっときたまえ」などと、エラそうなことは言わないから…／

O6　不屈の商売魂じゃい／



いいかげん紹介するのもアキてきたこの人。シールドは買わないよ、高いんだもん。



迷いの森からレベル3までの波乱万丈ブロック

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

いきなり入ってくると頭を悩ますのが、B7の「迷いの森」。順番がわからなかったら素直に出て、A8のおばあさんの洞窟へ足を向けよう。

なかなかケチなばあさんで、$10、$30、$50の料金のうち、どれかを払わなければならないんだ。まちがっても、この欲深おばばなどと失礼なことを考えてはいけない。

で、いくら払う？　これで「迷いの森」の抜け方を教えてくれるよ。

問題はいくら出費するかなんだけど、まあだいたい適当と思う額を出しておけばOK。ケチったり、ミエをはったりしないことだ。

――とわめくのもほどほどにして、森を抜けると、A7に出る。ピーハット2匹とライネル軍団のおで迎え。もし余裕があれば、ライネルだけを一掃してしまうと、次に通る時にとても楽だ。

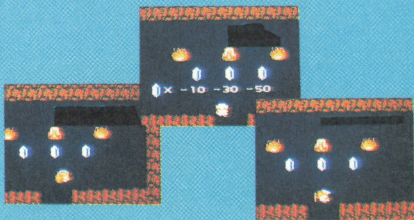
「画面上の敵をすべて倒さないかぎり、一度倒した敵は原則として復活しない」

という法則があるから、敵を残すのも手だよ。

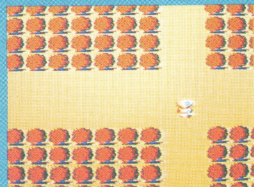
なお申し遅れたが、D8の右（E8）が、レベル3への入口である。

A8　多くても少なくても×

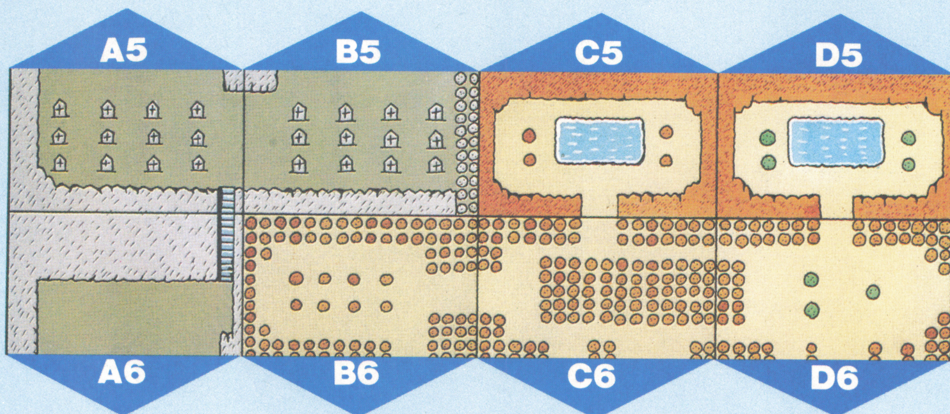
情報が欲しけりゃ、多くゼニ出しゃいいかって？　――世の中そんなに甘くないよ。

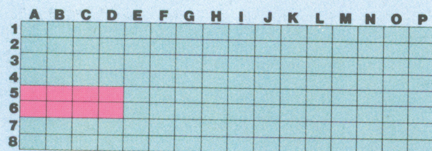


B7　ウワサの「迷いの森」



方角は↑、←、↓、←の順だ。これ以外の脱出方法は、右へ進むしかない。まちがえたら最初からやり直し。





フェアリーの泉・めっけ！となりはなにをする人ぞ…

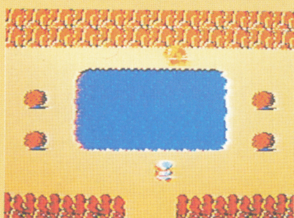
このブロック、秘密のありそうで、なさそうであるような不気味な所。墓場への入口があるせいかな？

さてそれは置いといて、D5に待望の「妖精の泉」がある。全体マップの2ヵ所のうちの貴重なひとつなので、あぶなくなったらすぐ来られるように覚えておこう。

さてその隣りのC5の泉だが、こちらには妖精が住んでいない。おっかない顔をしたおじさんがうろついているからかもしれないけど、じつはちゃんとした秘密があるんだ。

どうすれば解けるかって？　それはそのぉ、あそこで取ってきたあれを使って…。

C5　あれ？　妖精がいない

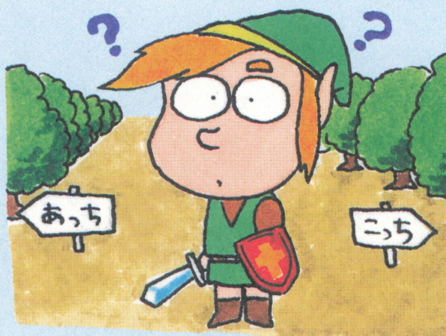


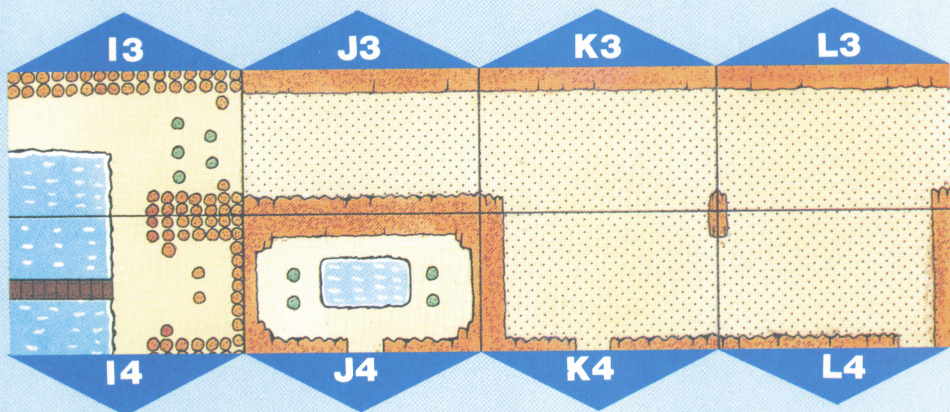
じつはここがレベル7への入口。入口なんてどこにもない？　ほら、なんかしないと…。

A5　繁殖させてあそぼう！？



墓石にさわると、ギーニの分身が現われる。たくさんふやして遊ぼう!?





不毛の砂漠地帯に浮かぶ たったひとつのオアシス！

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

ものの見事に、なんにもないブロックである。しいて言えば、フェアリーの泉と、レベル１への連絡橋があるくらい!?（えっ、けっこうあるって？）

さて、妖精の泉（Ｊ４）のま下（Ｊ５）にワープゾーンがある。デスマウンテンからの避難所として、おおいに活用していただきたい。

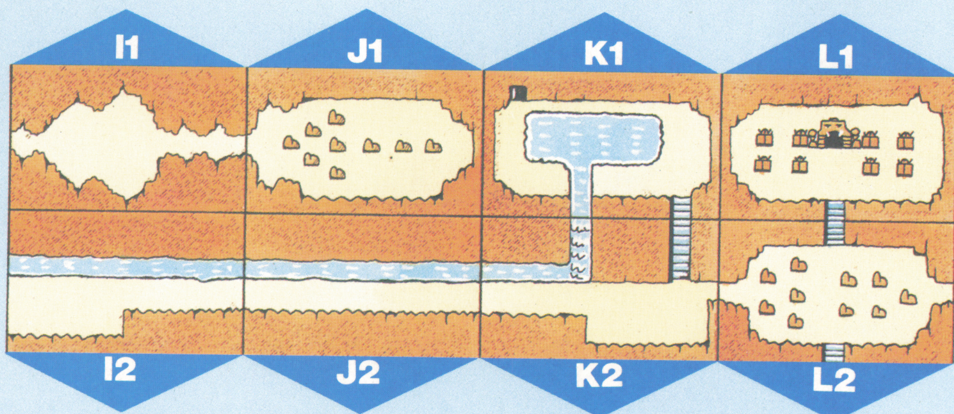
泉の左側のＩ４がレベル１への入口と連絡しているわけだが、Ｊ４→Ｉ４のルートは、ちょっと遠回りが必要。まあ急ぐ旅ではないから(そうなんだろうか…)、気長に行こう。オクタロックがたくさんいるが、あんまりヤケになってつっこんでも仕方ないぞ。

そのすぐ上のＩ３は、ピーハットの大群。基本的にこいつらは相手にしない方がよく、さっさと通過してしまうのが賢明だ。

さてさて、あとは絶対多数の砂漠地帯。リーバーがたくさんいて、とにかくうっとおしい。特に赤いリーバーは至近距離に迫ってくるので、危険を感じたらすみやかに逃げることだ。

――ほんとはなにかあるんだろう、って？そう思う人は、適当にいろいろやってみて。





剣をもらってイザ出陣だ！ 迷いの山は一方通行

レベル2をクリアしてから真っ先に来てほしいのが、K1だ。じいさんがホワイトソードを用意して、待ってるぞ。ただし湖からはゾーラが顔を出すわ、ライネルがいるわと、多少危ない場所でもあるので、気をつけて行ってきてほしい。

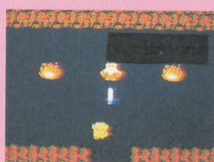
さて、L2。ここも迷路になっており、いったん入ると左（K2）にしか出ることはできない。L1はレベル5への入口で、上の画面にいけばいいのだが、その方法を知らない場合はK2の○○に入り、お金をだして解法を聞こう。

L1ではリーバーの不意打ちに注意！



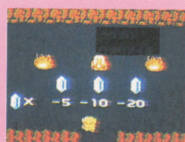
K1　使いこなせるかな…？

レベル2をクリアしたら、すぐにここへ来て、ホワイトソードをもらおう。こんどは強いぞ！

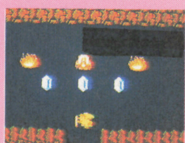


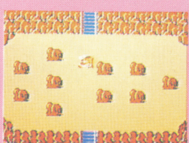
K2　道おしえのおばば再び

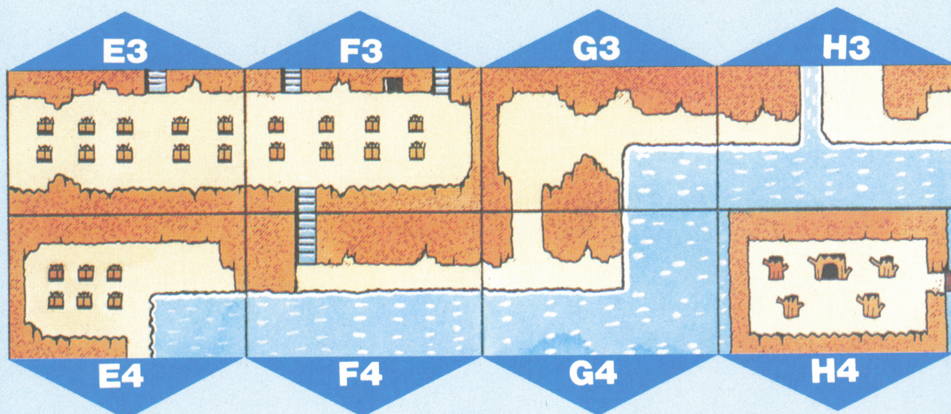
おもいきって○○に入ると、またこのおばあさん。太っ腹で出資すれば、レベル5への行き方を教えてくれるんだ。



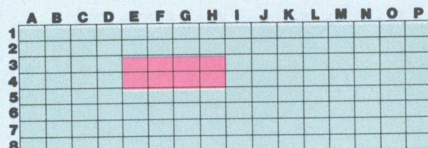








8つの画面がほとんどつながっていないブロック



E3にはアモスが10人ならんでいる。写真の横でも述べたとおり、パワーブレスレットを隠しているヤツがいるんだ。早めに取りに行って、行動範囲を広げたいね。

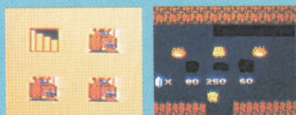
ただ、ここに来るまでの過程で、ライネルがジャマな存在だ。レベル4以降なら、H3から川を渡っていくという手もある。

そしてここのブロックの目玉は、E4。なんてったって、あの貴重な「○○○○」を売っているのだから。ある位置のアモスを動かすと、入口が開き、重要なアイテムを売ってくれる商人が迎えてくれるぞ。ローンは通用しないので、がんばってお金をためてから来よう。リーバーがウヨウヨしてるので、こいつらにも気をつけてね。

結局この店には、最低2回来なければならない。あとでエサが必要になってくるからなのだよ…！

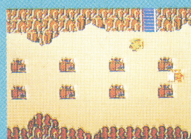
そしてH4。今さら何だという気もするがここがレベル1への入口だ。I 4からの連絡橋を渡って行くべし。——この迷宮、トライフォースを取ったあとでも、金かせぎの場として使えるよ。スタルフォスはいいカモだ…。

E4 これはホントに値打物



ここのヤミ市の存在は、とても貴重。青い指輪は$ 250と、超高価なものだが、命にはかえられない！

E3 アイテム隠す悪いヤツ

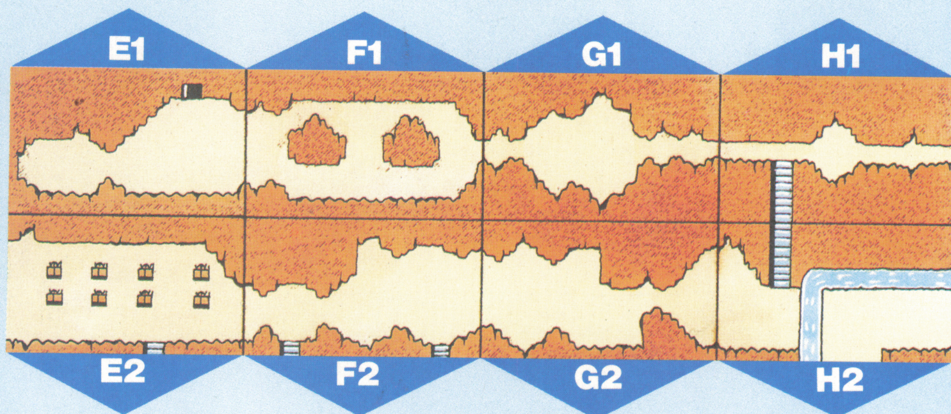


上段右端のアモスの後ろに、P.ブレスレットが隠れている。これで念願のワープが…！

F3 お呼びでなくても…！



さて問題です。この人が出てきたのは、これで何回目でしょう？（くっくだらん…）



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

苦難と試練をのりこえてデスマウンテン頂上部へ！

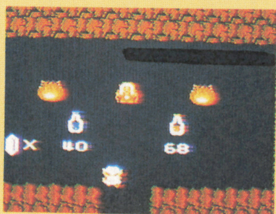
ここらへんまでデスマウンテンを上ってくると、必ずと言っていいほどライネルの姿がある。おまけに岩（シュークリームではありません）はゴロゴロ転がってくるし、イヤなことづくし。とくにH2の階段などは、どんなに気をつけて上っても、岩にぶつかる確率が高い。

F1を見てほしい。ここがおじいさんの教えてくれた「○○○○」だ。ライネルとリーバーが鬼のように固まっているが、この光景はなにを物語っているのか。レベル9の入口とは、いったいどこなのか？　──そのことについては、ここで多くは語れない。

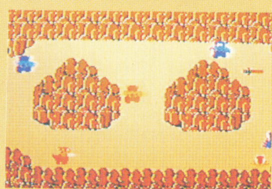
E1　薬売りのおばば

こんな山奥に、薬売りのおばあさん。

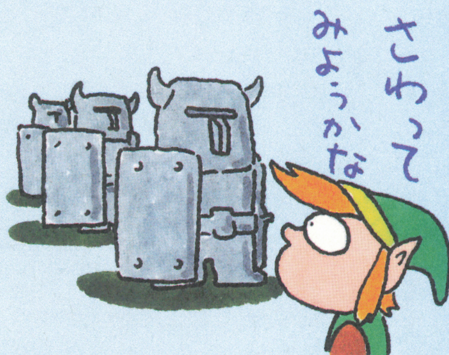
2回使えて価格もおトクな、赤い薬にすべし。

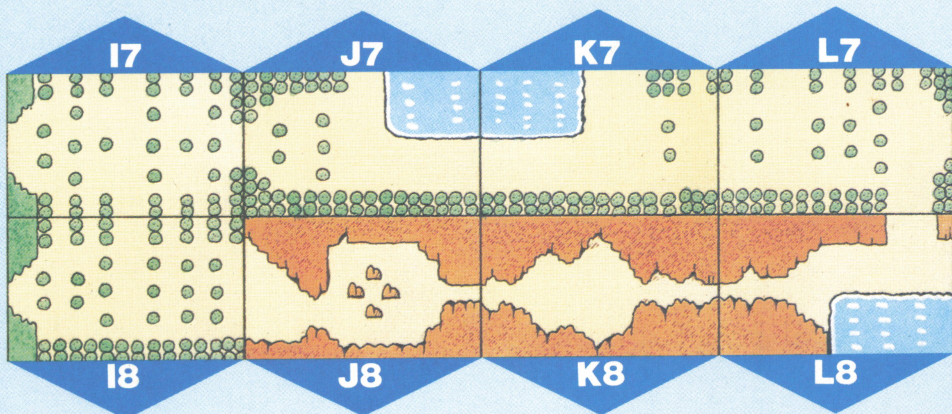


F1　レベル9の入口は…？



ライネルとリーバーの巣食うこの画面上には、最終レベルへの入口が隠れている。さて、その入口は…？





スタート地点のすぐとなり見れば何ともつまらない!?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

——さて、だんだんスタートに近い所までやってきた。スタート地点がH８だから、すぐ隣りということになるネ。

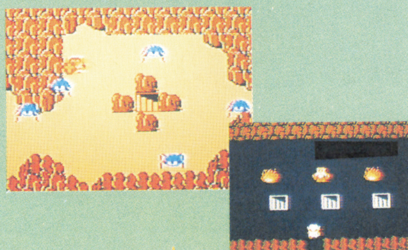
ここでのポイントはＪ８のワープゾーンのみで、ほかになにがあるというワケでもない。敵もオクタロックとかテクタイトとか、弱いヤツばっかりである。

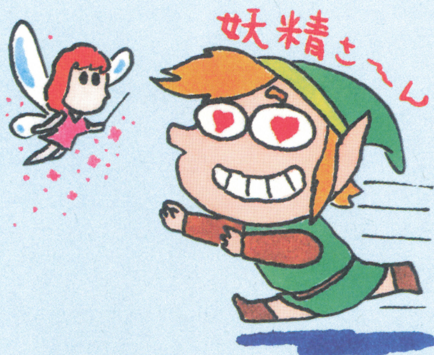
なにかを探すのが目的なら話は別として、来る回数も必要性もほとんどない場所だ。

アイテムをもてあましていたら、通ってみてソンはしないかも、しれない。(逆にソンする、かもしれない…)

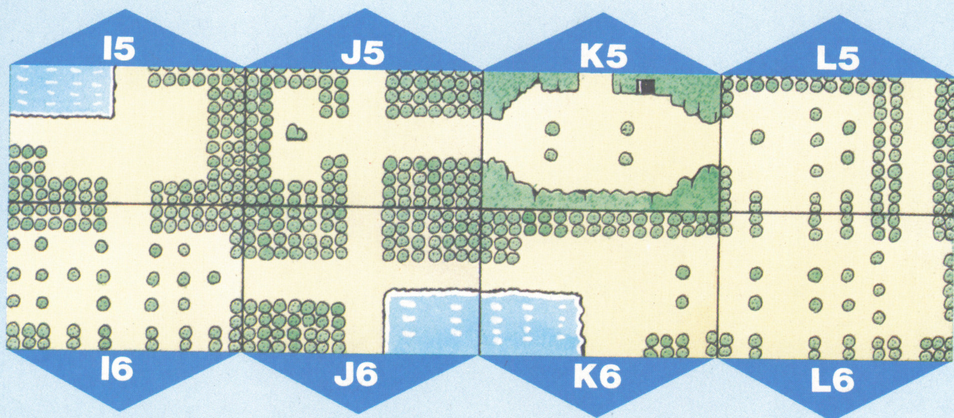
J8 ワープゾーン・その３

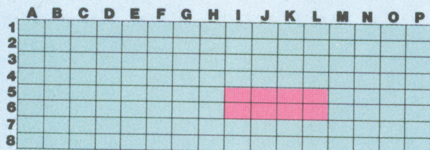
３つめのワープゾーンを紹介しよう。順番はN２、D３、J５。











泉まで直通のワープゾーン 危なくなったらさあおいで

J5に4つ目のワープゾーンがある。これでワープトンネルはすべて出そろったワケだ。

ところでJ5の上のJ4に注目。さてここにはなにがあったかな？（忘れた人は81ページを見よう）——そう、フェアリーの泉だ！つまりここのワープゾーンは、LIFEに危険を感じたらすぐに補給できるようにする、いわば「かけこみ寺」みたいな感じの場所なんだね。ただしその前に、オクタロックの群れにやられてしまってはモトもコもないが…。

ゲームがスタートしたら、まっ先にここへやって来ることを習慣づけておこう。LIFE値が3だけじゃ、冒険を始めるのには心もとないもんね（まったく最初からプレイする場合は別だけど）。

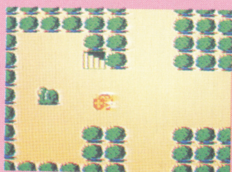
ついでながら、K5の店について述べておくと、たとえば〔迷宮に入った〕→〔ライクライクにシールドを食われた〕→〔死んだ〕などという時には、まさにおあつらえむきの場所。おおかたレベル6でこのパターンが多いだろうから、〔D3でワープ〕→〔フェアリー〕→〔シールド買う〕と、皮肉なようだがみごとにパターンなんだよね…。

K5 もうネタが尽きました

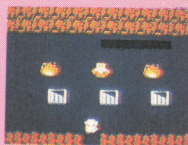


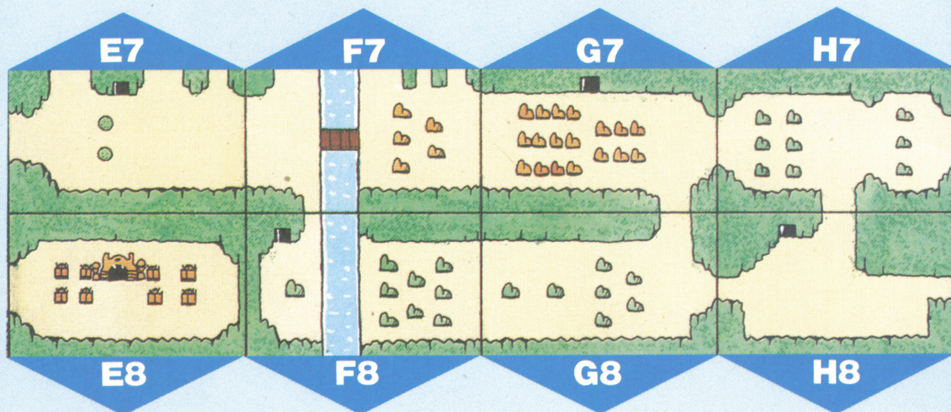
えーとこれでいくつ目だっけ？…とにかく、場所とシールドの値段は覚えとこう。

J5 ここがいちばん便利！



なんたってすぐ上にフェアリーの泉がある。通路の法則はJ8、N2、D3の順。





お待たせしました！　やっとスタート地点です!!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

終わりの方になってようやくスタート付近が紹介できるという、なんともおかしな話になってしまった。

さて、H８がスタート地点で…こらこら、なんにも持たずにどこへ行く!?　洞窟へ入って剣をもらっていくのが、何よりもいちばん先なのだ。これがなければ、敵も倒せない。でもってトーゼン、アイテムはなにも出ない。路頭に迷うだけなのだ。

おじいさんから手紙をもらってきた帰りなら、適当な所でE７へ行って、仕事をすませること。ちなみに手紙はここで使うとそれで用済みで、あとはいっさい使い道がない。命の水を使いきるとBワクは手紙になってしまうので、すぐにサブ画面にしてほかのアイテムに合わせること。

とくに、赤い薬のときにはこの操作が重要で、ＬＩＦＥを満タンにした直後に、まちがってⒷボタンを押して、２回分をパーにしないよう、十分に気をつけてほしい。

なお、E８はレベル３への入口。スタート地点から直接向かうとすれば、ちょっと遠回りになるかな？

H8　なによりこれが最初だ!!

ゲームがスタートしたら、なによりまず剣がなくては話にならないもんね。



G7　ここがいちばん近い店



だまって場所だけ覚えといてほしい。ロウソクはここで買うことになるかな？

F8　おばあさん登場!!

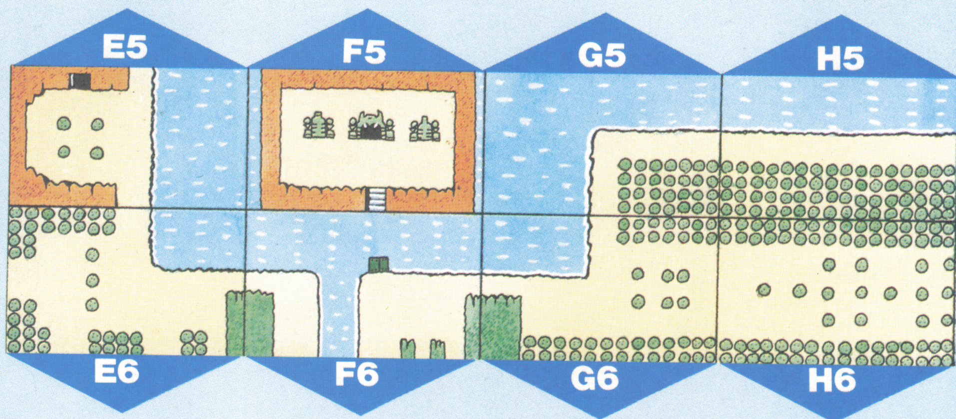
どこかほかでも出てきた覚えがある。このメッセージはとても重要なのだ。



E7　薬売りのおばあさん



○○を見せて、薬を売ってもらおう。やっぱり赤い薬の方がいいなあ…！





いかだと桟橋のほんとうの意味が判明する！

さて、地上マップの紹介もいよいよ最後となった。

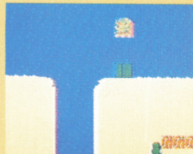
レベル３で取ってきたいかだは、なんのために必要なのか？ ——Ｐ３へ行くためというのもあるが、やはりＦ６→Ｆ５、つまりレベル４へ行くための道具なのだ。

桟橋へ出て湖（海）方向へ操作をすると、リンクはいかだに乗って湖を渡る。そして、おめあての地下迷宮への入口に着くワケ。

ここへ来る前に、買っておきたいものが一つある。レベル４からは暗ヤミの部屋が登場するから、それを明るく照らすためのものといったら…そう、ロウソクだね。いちばん近いのがＧ７だから、そこで手に入れておこう。

矢は、いつごろ買っておけばいいかって？ 必要なときが来るまえに、お金に余裕のあるうちに買っとこう。

F6 レベル４へは湖越えて



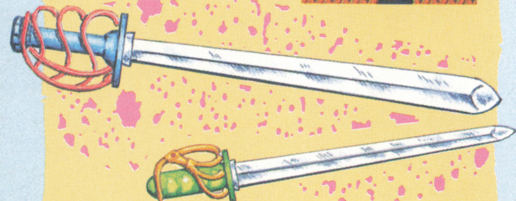
レベル３で、いかだは取ってきたかな？ もしなければ、次へは進めないぞ！

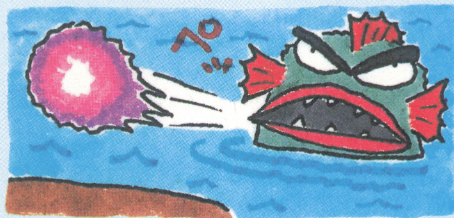


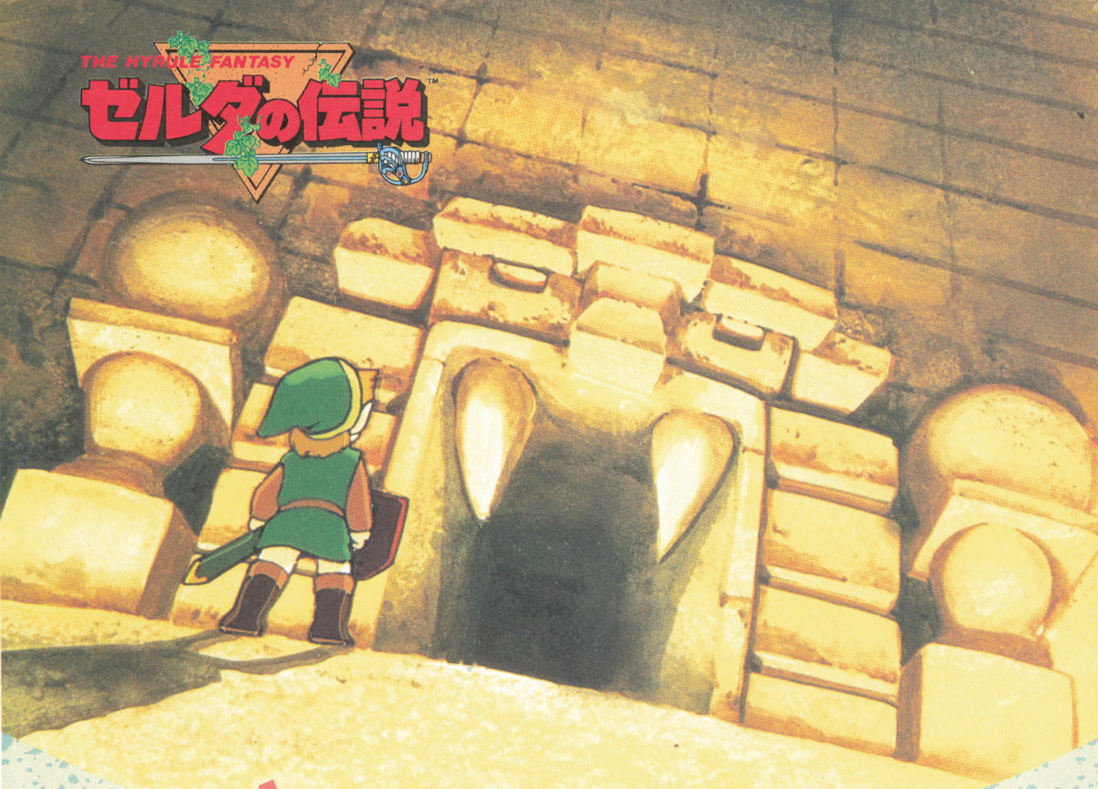
E5 やっとこれで最後…!?

もしかすると、ほかにもどこかにヤミ商人が隠れているかもしれないぞ…！









LEVEL1
~LEVEL6

攻略法地下迷宮編

●地下迷宮の前半戦スタート!!あせらず慎重に、アイテムを拾いながら行こう!!

★全マップ公開!!
★攻略ルート
★全画面完全解法

これが LEVEL 1 地下迷宮編

とにもかくにも最初の迷宮！回ってムダな場所はない

初めて入る地下迷宮。どんなふうになっていて、どんな敵がひそんでいるのか、全くわからない。

地下迷宮での目的は基本的に2つで、
1）アイテムを見つけて取る
2）トライフォースをさがす
である。このほかルピーをかせぐために、低いレベルに再び入るということもあるが、これはまあ置いておこう。

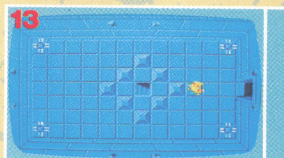
最初はとにかく、すべての部屋を回ってみること。自分の目で確かめるのだ!!

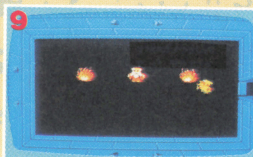
ブーメランと弓がアイテム！アクオメンタスは意外に楽勝

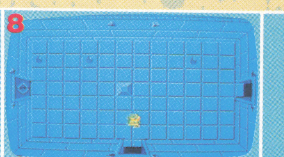
レベル1のアイテムは、迷宮マップの上方で取れる「弓」と、中央で取れる「ブーメラン」だ。前者は、迷宮の地下室に、後者は敵を全滅させると出てくる。

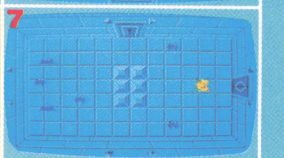
敵にはたいして強いヤツがいない。ただブーメランを持っていないうちのゴーリアとの戦いには、少々苦戦するかもしれないだろう。

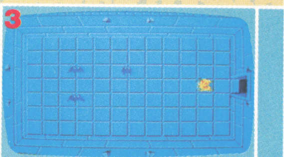
最後の敵はアクオメンタスだが、後で述べる「死角」を押さえれば、どうってことはないハズだ。





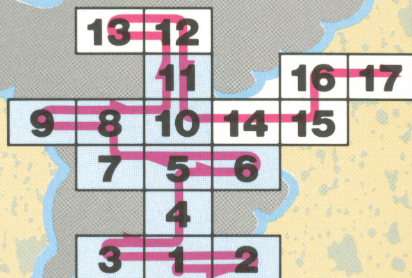




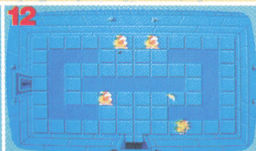


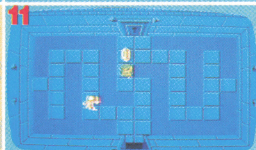
の全(ぜん)マップだ!!

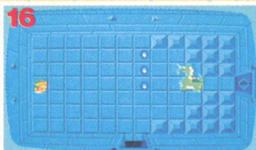
EAGLE イーグル

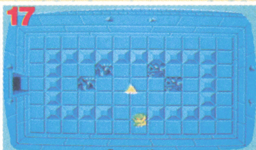


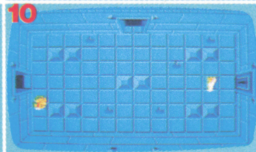
●迷宮の各部屋のなかの番号は、攻略ルートの順になっています。1はスタート、最終番号でトライフォース入手!

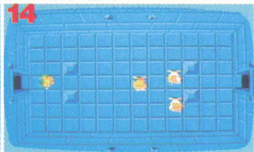


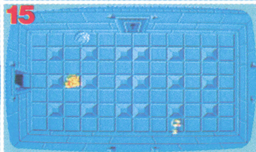


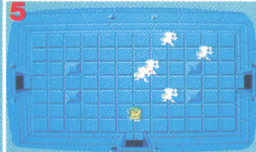


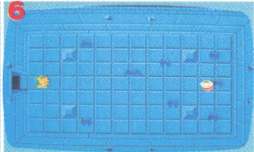


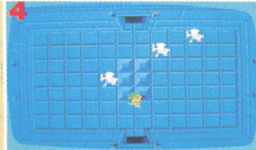


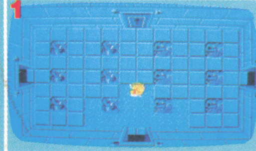


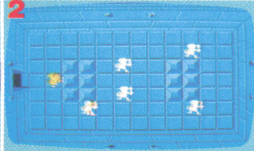












アイテム表

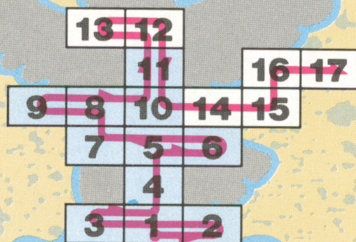
●装備品＋この迷宮で手に入るもの

アイテム	アイテム
木のブーメラン	マップ
弓と木の矢	コンパス
爆弾	

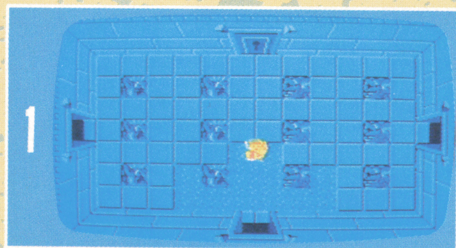
LEVEL 1
地下迷宮攻略ルート

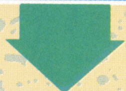
たいした強敵はいないので、あせらず余裕で進もう！

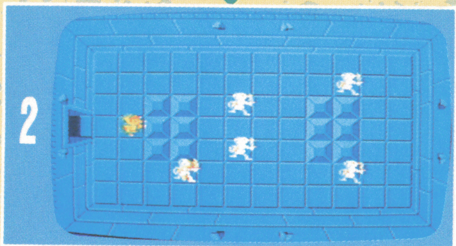
EAGLE イーグル



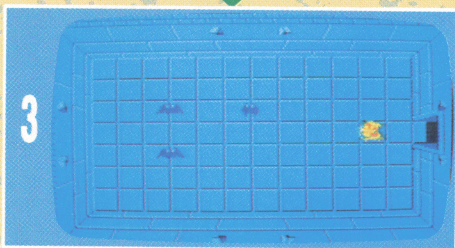
レベル1全体マップ



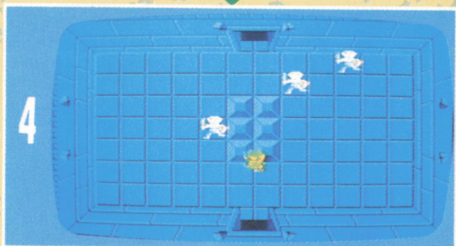




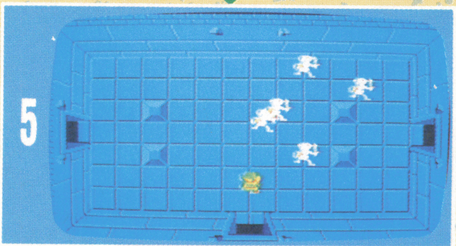
















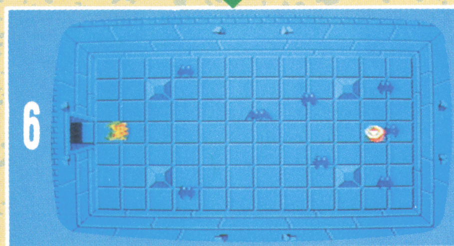


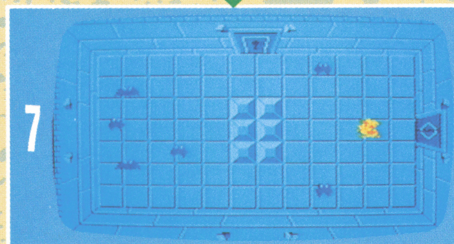
まずはブーメランを手に入れよう!!

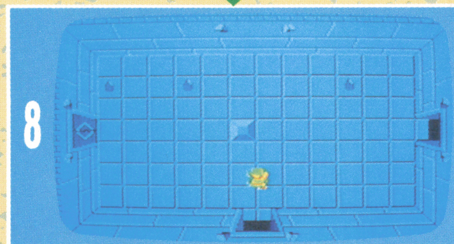
初めての地下迷宮なので、いささか緊張している人もいるかな?

この面での敵で主なものは、スタルフォス、ゴーリア、そしていちばん最後に出てくるアクオメンタス。キースとゲルは論外とさせてもらっても、たいして強い敵はいない。

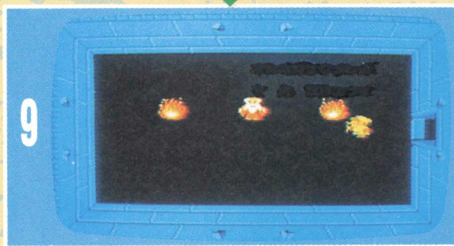
そしてアイテムは2つ。13の地下室にある弓と、14でゴーリアをすべて倒すと出てくるブーメラン。地下でのアイテムはすべて確実に押さえとこう。

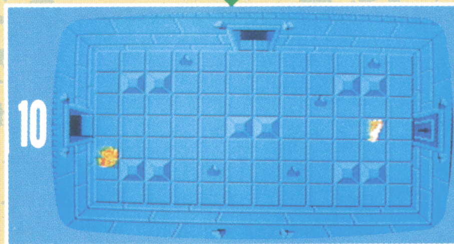




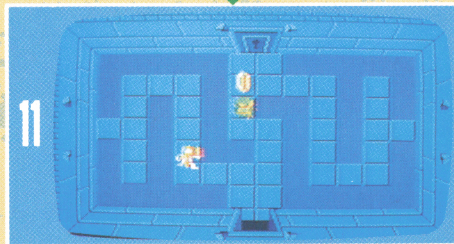


メッセージの内容を
知っている場合は
10へ





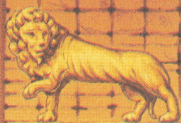
資金カセギが目的で
入ってきた場合は
14へ

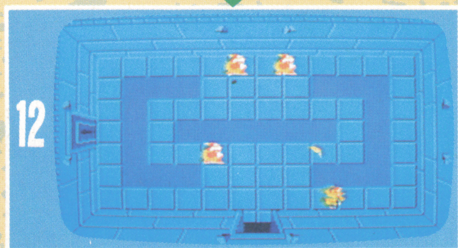




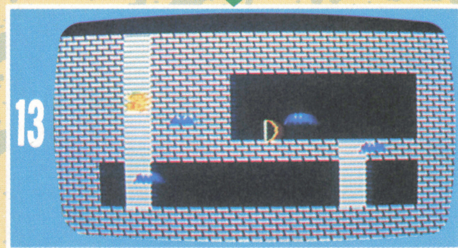


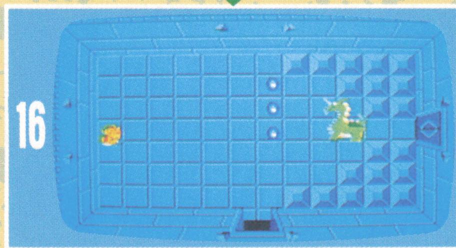
LEVEL 1
地下迷宮攻略ルート

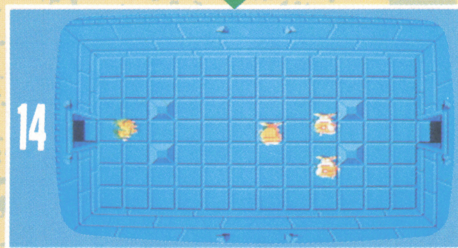



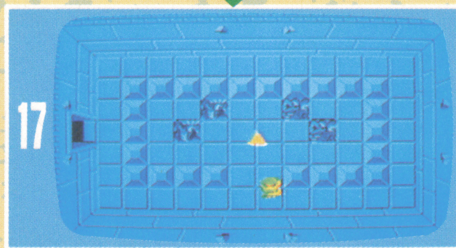

12


15


13


16


14


17







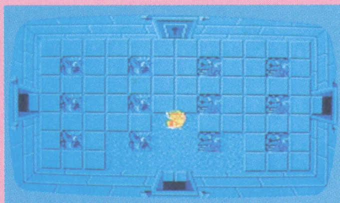
地下迷宮での小手調べ、という感じのレベル1。気を楽にして行ってみよう！

EAGLE イーグル



レベル1全体マップ

1

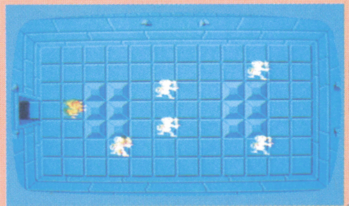


ここがレベル1の入口。カギを持ってないから、上の部屋はまずペケ。となると左か右か、ということになるワケだけど、ここは別にどちらでもかまわない。

いちばん最初のほうの部屋だから、敵もたいして強いのは出てこない。2、3どちらからでもいいから、両方に入ってみよう。

アイテム	
モンスター	なし

2

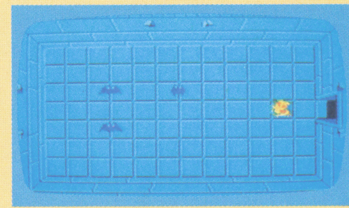


ここの部屋にいるのはスタルフォス。キャラクターのところでも述べたように、ナリのわりには強くない。2発でやっつけられるので、ホント楽だ。

5人いるうち、キーをぶら下げて歩いてるのが1人いる。これでキーが1つ。4へ行けるが、そうあせりなさんな。

アイテム	
モンスター	スタルフォス×5

3



さて1へ戻って今度は左側の3へ行ってみよう。

キースが3匹いるだけ。なんだつまらん、と思ってパスするのは早い！　ここも3匹ぜんぶ殺すと、キーが出てくるんだ。

これでキーが2つ。再び1へ戻り、カギを開けて4へ行こう。

アイテム	
モンスター	キース×3

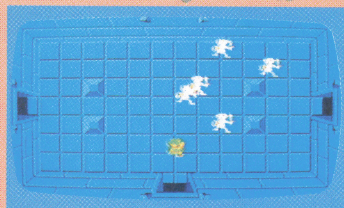


EAGLE イーグル



レベル1全体マップ

5



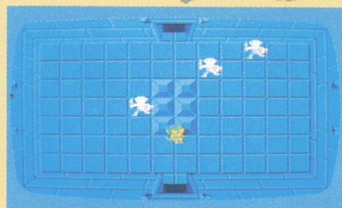
スタルフォスがしつこく出てくる。

「えーいおめーらなんか何人いても同じなんだよ！　金でも置いてさっさと消えろ！」って感じで、バシバシとやっつけるべし。

また道が2つに分かれているが、まず右へ行こう。左はこの先の部屋へと、えんえん続いている。――この部屋もキーが出るぞ。

アイテム	(爆弾)							
モンスター	スタルフォス×5							

4

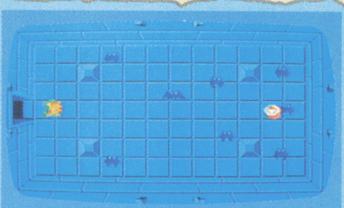


1つ上の部屋へ来てみると、またもやスタルフォス。今度は3人しかいないので、2よりも早くカタがつく。

こういう場所では、ひたすら「金出せ！」と念じながらやっつけるべし。とにかく今はマジカルシールドを買う資金が必要なのだから……。

アイテム	(爆弾)							
モンスター	スタルフォス×3							

6

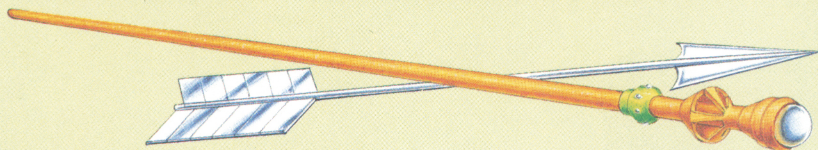


部屋の中には、キースがうようよ。その向こう側に、コンパスが置いてあるぞ！

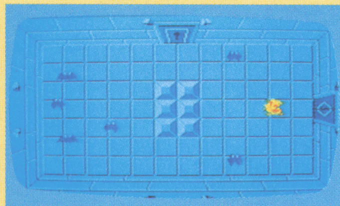
あせって取りに行こうとするとキースにつつかれるから、まずぜんぶやっつけてから、取りに行くべし。

画面のLEVEL－1の下に出た赤いドットが、トライフォースの位置だ。

アイテム	(爆弾)							
	(コンパス)							
モンスター	キース ×7							



7

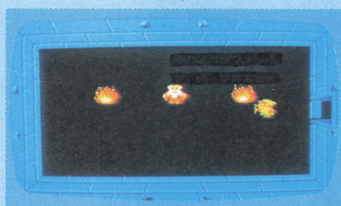


入ったとたんに、今入ってきた入口が閉まってしまう。

ここはシカケとびらで、その部屋の敵をぜんぶ倒せば開くのだが、あえてこの部屋のキースをぜんぶ倒す必要はない。次なる目標は上の部屋だし、倒した所でなにも出ないから、時間のムダ。カギを開けて次へ行こう。

アイテム	
モンスター	キース ×6

9



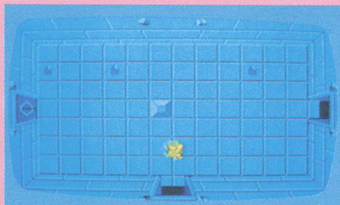
なぜか地下迷宮の中に、おじいさんが住んでいる。

今は弓も矢も持ってないから関係ないし、矢を使う機会というのも、そうめったに必要とされるものではない。

とりあえず参考までに聞いておこう。あとあと重要になってくるかも……。

アイテム	
モンスター	なし

8



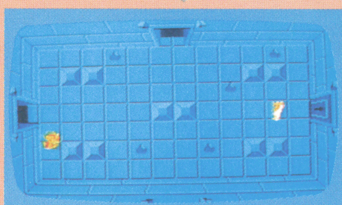
いるのはゲルが3匹。道は左右へとつながっているが、左へはゲルを3匹ともやっつけないと行くことができない。

もっとも左の部屋はメッセージルームだから、内容がわかっていれば、行く必要もないんだけどね……。

ゲルを倒したら、中央のブロックを押せ。

アイテム	
モンスター	ゲル×3

10



あった！ようやくマップが見つかった。

ゲルに注意して、すみやかに取りに行こう。

これを取ると、画面の左上に、「LEVEL1・EAGLE」の全体マップが表示される。すぐにでも右へ行きたい？　まあまああせらずに、ここは上へ……。

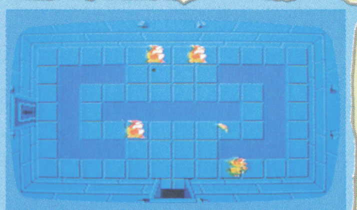
アイテム	
モンスター	ゲル×5





レベル1全体マップ

12

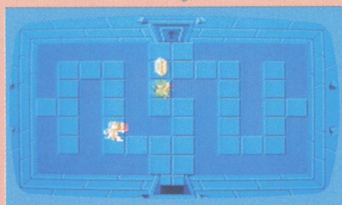


ここではじめて、ちょっと手ごたえのある敵に出くわす。ブーメラン使いのゴーリアがそれだ。

まん中の通行止め地帯を利用して、下から剣をつき出してやっつけるのが、いちばん楽。投げてくるブーメランに当たらないよう、注意。——ここもキーが出る！

アイテム	
モンスター	ゴーリア（赤）×3

11



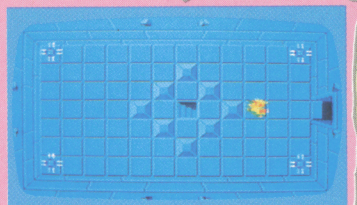
スタルフォスが3人と、敵数にしてはもの足りないが、行ける道が限られているので、ちょっと戦いにくい。

長い通路を利用して戦うか、通路越しに剣をつき出してやっつけよう。

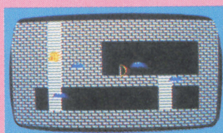
またまたカギをブラ下げて歩いてるヤツがおるぞ……！

アイテム	
モンスター	スタルフォス×3

13

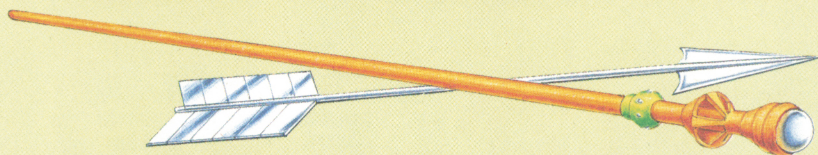


いちばん左のブロックを押すと地下への入り口が開く。トラップは一度けん制して、元の位置に戻っているスキをねらって通過しよう。

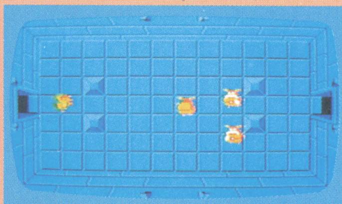


弓を取ったら、あとで矢も買っといてね。

アイテム	
モンスター	トラップ×4



14



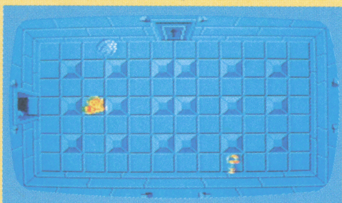
ゴーリア3匹である。

コワイからといって逃げているようではダメ！　ここではとっても貴重な、ブーメランが出てくるのだから。

これを取ればキミの戦力は倍増！　ルピーやハートも拾ってこれるし、いろいろテクの深い、使ってて楽しい武器だよ。

アイテム	
モンスター	ゴーリア（赤）×3

15

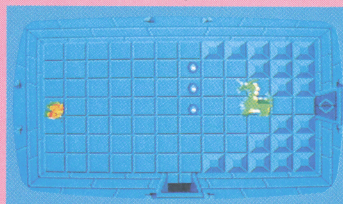


部屋に入ると、なんにもいない…。と思ったら、しばらくして壁からのそのそと巨大な手がはい出してくる。こいつがウォールマスターで、つかまるとダメージをくらうばかりか、スタートにまでもどされてしまう。

ただし部屋の壁から離れているときは、出てこない。

アイテム	
モンスター	ウォールマスター×？

16



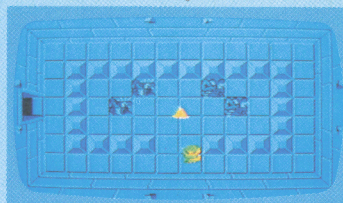
さて、トライフォースのある部屋の前だが、アクオメンタスがジャマしている。

3発のビームには手こずりそうだが、じつは横スジの中段にいれば、こいつには当たらない。意外と楽勝！

やっつけたらシャッターが開くから、命の器を取って、右の部屋へ！

アイテム	
モンスター	アクオメンタス

17



そしてやっとたどり着いた、最初のトライフォースの部屋。これを取るとレベルは終了し、外へ出ることができる。

さてここまで来るのに、キミはどのくらいかかったかな？　1回もゲームオーバーにならずにストレートで来られたら上等だ。

気分を新たに、レベル2へ！

アイテム	
モンスター	なし

これがLEVEL2の全マップだ!!
地下迷宮編

開いているのだけが通路じゃない！　バクダン使って…

レベル1が正方形におさまる形だったのに対して、レベル2は上の方にのびており、この細長い迷宮マップをラセン状に上っていくことになる。

キーを使ってドアを開け、地道に進んでいくのも手ではあるが、タテの列の右側の部屋は、ごらんの通りバクダンで穴があいてしまう。

Bでセレクトし、壁の前にポンとバクダンを置いてやると…！

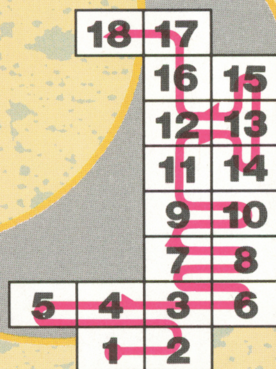
死んでもほしいM.ブーメランM.シールドの前準備を！

ここで取れるアイテムは、マジカルブーメラン。前のブーメランに比べて飛距離がUPするワケだが、ここは青ゴーリアを3匹倒さなければならず、おまけに石像がジャマしていて、そう簡単には取らせてくれない。ここに来る前には、ぜひマジカルシールドを買っておきたいね。

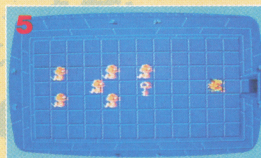
敵のなかでは、ロープの急接近にちょっと注意すればいいくらいだろう。

ラストの敵はドドンゴ。○○○○が絶対に必要な敵だ！

●迷宮の各部屋のなかの番号は、攻略ルートの順になっています。1はスタート、最終番号でトライフォース入手

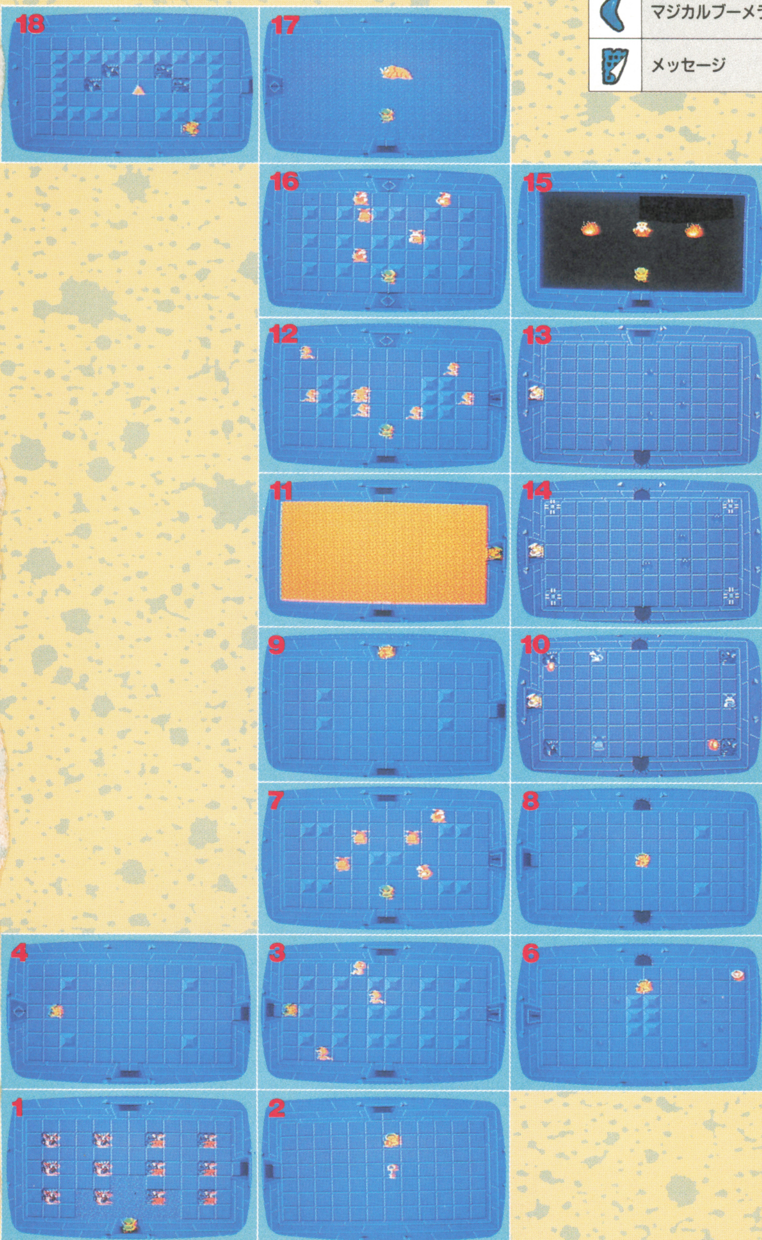


MOON ムーン



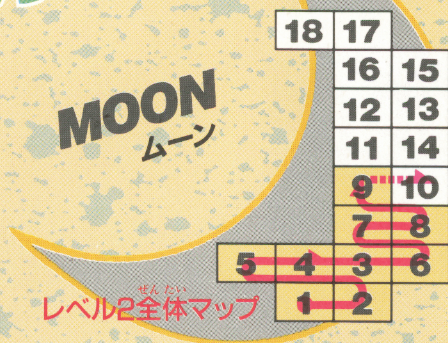
アイテム表 ●装備品＋この迷宮で手に入るもの

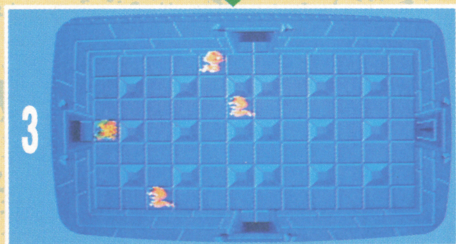
	マジカルシールド		弓と木の矢
	木のブーメラン		爆弾
	マジカルブーメラン		マップ
	メッセージ		コンパス



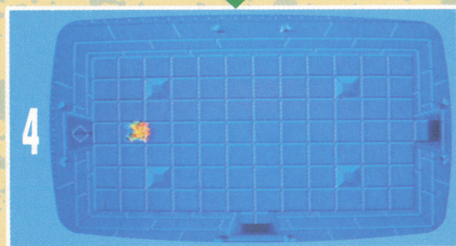


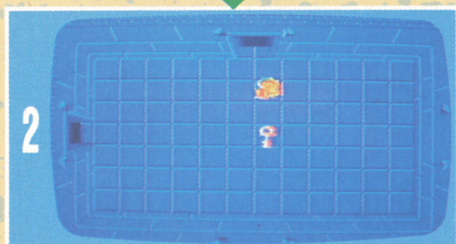
ロープの速攻に注意！マジカルブーメランもあるぞ

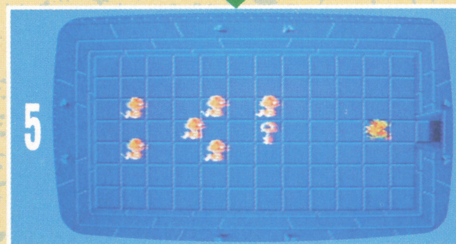
















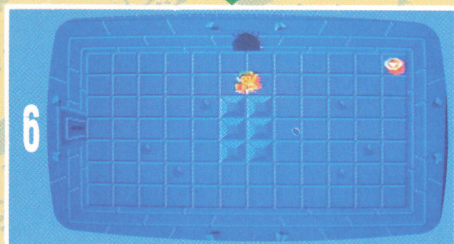
マジカルブーメランを死んでも取れ!

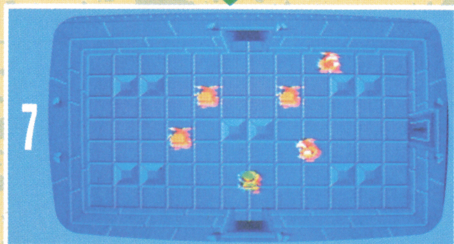
この迷宮の目玉商品は（別に売ってるワケではないが）マジカルブーメラン。画面の端まで飛んでいくスグレモノだ。

新たなる敵はロープとドドンゴ、そしてちょっと強い青ゴーリア。石像もうっとうしい仕掛けである。

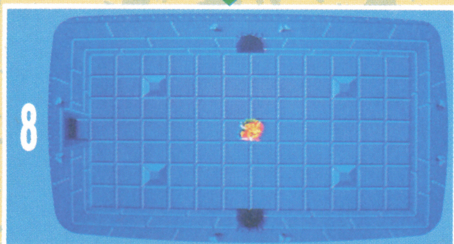
そうは言ってもマジカルブーメランを手に入れるには、ここを抜けなくてはならないので、ひとつガンバッテほしい。

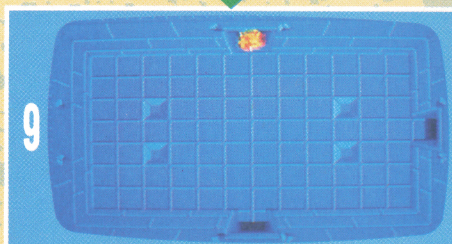
マジカルシールドはすでにあるものとする。





マップの必要ないときは9へ











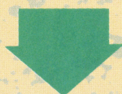


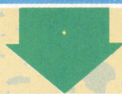
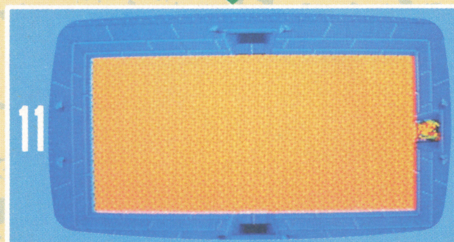

LEVEL 2
地下迷宮攻略ルート

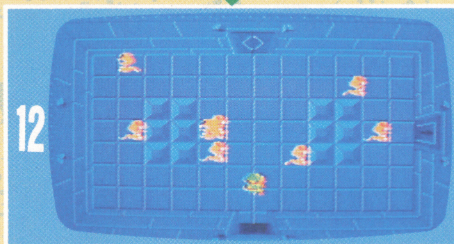
MOON
ムーン

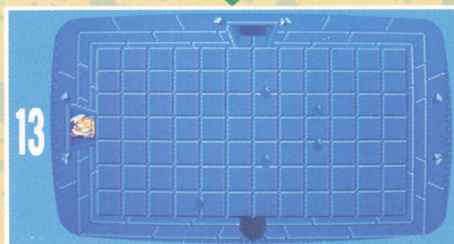
		18	17
		16	15
		12	13
		11	14
		9	10
		7	8
5	4	3	6
	1	2	

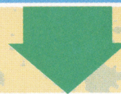
レベル2全体マップ



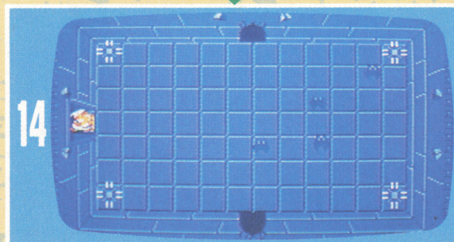




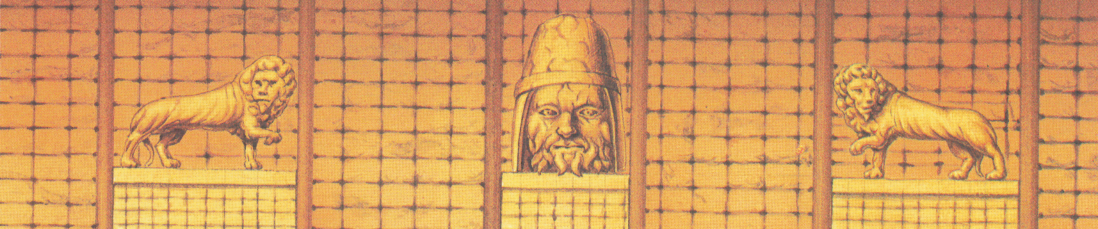


ドドンゴの倒し方を知っていたら16へ

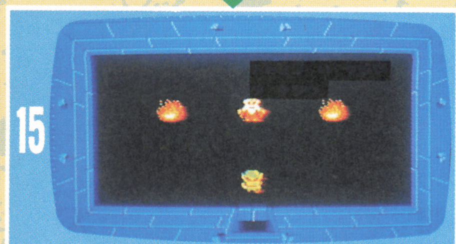








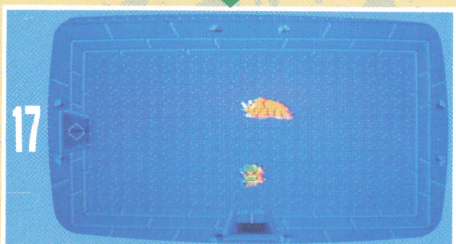



15

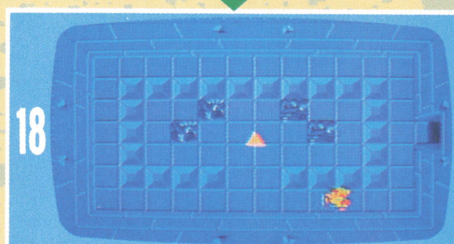


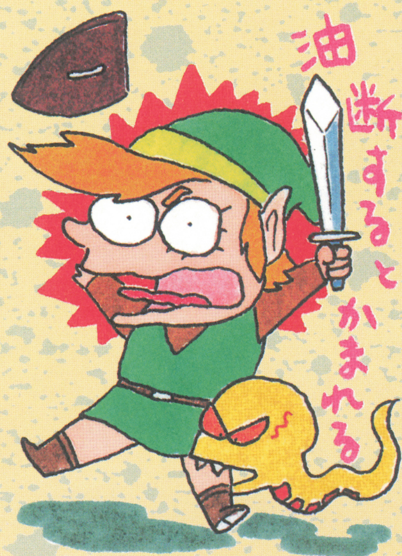

16




17




18


油断するとかまれる





お目当てはマジカルブーメランだけ。ただし取るのにひと苦労!

MOON ムーン

	18	17	
		16	15
		12	13
		11	14
		9	10
		7	8
5	4	3	6
	1	2	

レベル2全体マップ

2



右へ行ってみると、ロープのお出まし。リンクをタテや横の同じ座標に見つけると、シャカシャカシャカ！　とおそってくる。

スピードが速いので、ブーメランの併用を忘れてはイケナイ。はしやすみで戦うのはあまりオススメできない。(キー出ます)

アイテム								
モンスター	ロープ×5							

1

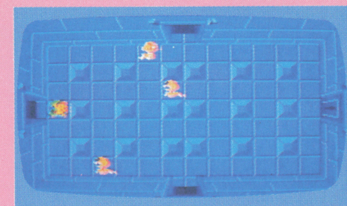


レベル2の入口。フロアの色が変わって、レベル1の水色から、こんどはブルーである。

ここは道が2つ。上と横に道があったら、まず横へ行くのが鉄則だ。下から順番に部屋を確かめていくのがセオリーだということを覚えとこう。

アイテム								
モンスター	なし							

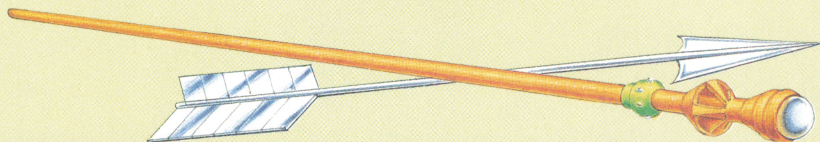
3



すぐ上の部屋だが、ここにもロープが3匹。ブロックがあるので、いくぶん戦いやすいかもね。

ここから道が3つに分かれているが、ここはスタートの真上の4へ行ってみよう。この迷宮は、上の方にずうっと伸びていく形をしている。

アイテム								
モンスター	ロープ×3							



4

とにもかくにもロープばっかり。1発でやっつけられるからたいしたことはないハズなのに、高速で迫られてくるとあせってしまう。

ロープをぜんぶやっつけると、左側のドアのシャッターが開くぞ。ここを通って、5へ行ってみよう。

アイテム	
モンスター	ロープ×5

6

5～4→3を横断して6へ来ると、さっそくコンパスが置いてある。

ゲルが6匹いるが、こんなの敵じゃない。ブーメランでけちらしてやっつけてしまえ！（ゲルとキースはブーメランで倒せるぞ）

コンパスを取ると、左上のてっぺんに赤いドットがつく。先は長い…!?

アイテム	
モンスター	ゲル×6

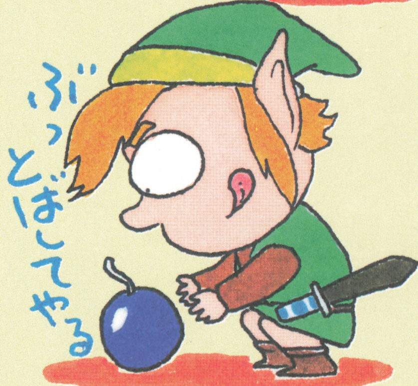
5

部屋のまん中にキーが置いてあった。しかしまたもやうっとうしいヤツラが、今度は6匹もいるではないか！

キーがほしかったら、こいつらをけちらして取りに行こう。バクダンとちがって持てる数に制限がないから、取っといて損はないと思うヨ。

アイテム	
モンスター	ロープ×6





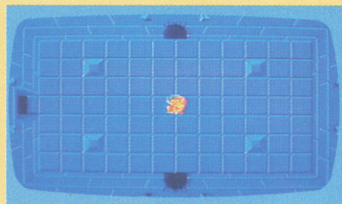


MOON ムーン

	18	17	
		16	15
		12	13
		11	14
		9	10
		7	8
5	4	3	6
	1	2	

レベル2全体マップ

8



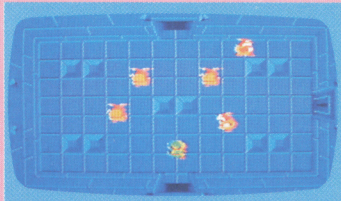
2はわりと早くマップが手に入る。

さて全体を見ると、今度はタテ長の迷宮。これが「レベル2・MOON」の正体だ。

ちなみにこの部屋の上下の壁のまん中に、バクダンを置いてみよう。穴があくのだ！えっ、それを先に言え？ …失礼しました。

アイテム	
モンスター	ゲル×5

7



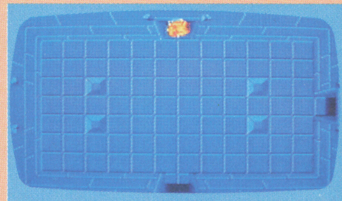
またもゴーリア。レベル1、2では必ずいる敵だ。それというのも、アイテムにブーメランがからんでいるせいかな？

とはいっても、ここでまたブーメランが出るわけではないのだ。もう少し待とう。

敵がブーメラン使いなら、こっちも同じ武器で応戦！

アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)×5

9



入るとシャッターが閉じる。つまり、敵をすべて倒さなくては戻れないというワケだ。

ロープが5匹。ブロックが少ないので、ちょっと難しいかもしれない。無視して通るか、キーほしさに全滅をネラうか…？ キーと聞いて、やる気になったかな？

アイテム	
モンスター	ロープ×5

10

さて、お待たせしました。ここがマジカルブーメランの出る部屋なんだけど、青ゴーリアをすべて倒さなくては出してくれない。そのうえ四隅に石像があって、苦戦必至。

ＬＩＦＥが満タンのときは、横の入口から半ブロックほど身を乗り出し、ビームを発射するのが有効。そうでなければ強行突破！

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×3　石像×4

12

前進あるのみで、上へ進んでみると、なんとロープが８匹。ただでさえいやらしいのに、こんなんたえられるか！　――という人もあろうが、ここはガマンして。なにせこいつらを倒さないと、上へ行けないのだから。

ルピーかせぎにはちょうどいい!!　えっ？ぜんぶ倒して、なにも出なかった？不幸だ…。

アイテム	
モンスター	ロープ×8

11

まばゆいばかりの金色の床に、赤玉のつながったヤツが２つうごめいている。これがモルドアームだが、はっきり言ってこいつは「おもいっきり」弱い。

殺すのには少々手間取るかもしれないが、動きが遅いので楽勝だろう。

（キー出る）

アイテム	
モンスター	モルドアーム×2

時間よとまれッ

ピタッ

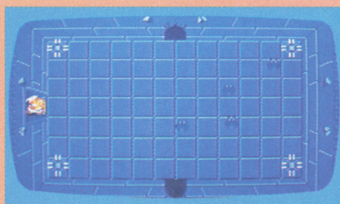


MOON ムーン

	18	17	
		16	15
		12	13
		11	14
		9	10
		7	8
5	4	3	6
	1	2	

レベル2全体マップ

14



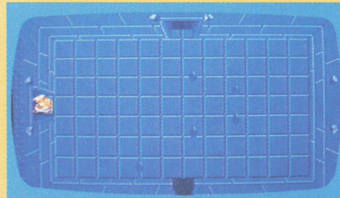
1つ部屋をとばしていたので、ちょっと戻って来よう。

トラップルームなので入るときには注意。もともとバクダンを取りにくるための部屋なので、バクダンのある人はわざわざ来る必要もない。

ムダ使いすんなよ！

アイテム	
モンスター	キース×4　トラップ×4

13



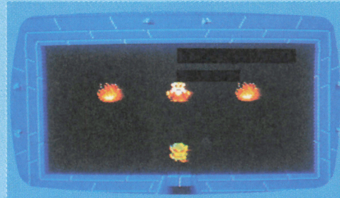
ゲルが5匹いるだけの部屋。

なにもなさそうだし、ゲルを倒しても得にならんから、通過だな…とまた思ってるキミはあまいっ！

ゲルをぜんぶ倒すと、いきなり5ルピーのおこづかいが拾えるのだ。こいつはネコババするっきゃない！

アイテム	
モンスター	ゲル×5

15

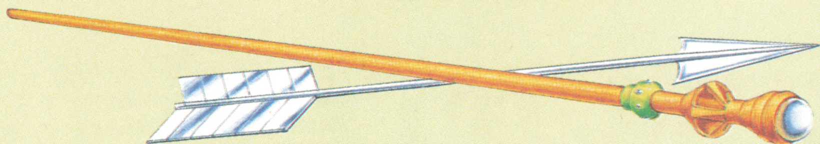


13の上の部屋には、またおじいさんがいて、こんなメッセージをくれた。

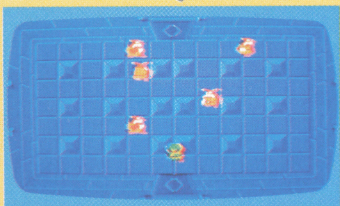
ドドンゴはレベル2の最後の敵。「○○○○○○○」ということは、煙の出るものをヤツに使ってやればいいワケ。

14で○○○○のあった理由が、これでわかったよネ。

アイテム	
モンスター	なし



16



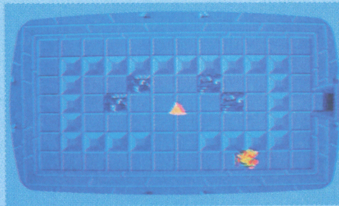
ここもゴーリアをすべて倒さないと、上へは行けないしかけになっている。

こっちはマジカルブーメランがあるから、負けねーぞ、などと思っていると、なんとゴーリア軍もすべてマジカルブーメランを持っているんだ。(じつは色が変わっているだけ)

ここでも親切にバクダンが出てくれるよ。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)×5

18



ドドンゴを倒すと、やっとトライフォースとご対面。これが2個目だ。

マジカルブーメランも手に入ったし、これでまた少し戦力上昇。

この迷宮を出たら、すぐに滝の上のじいさんのところへ行き、剣をもらってきてほしい。次のレベル3でこいつがないと苦しいゾ!

アイテム	
モンスター	なし

17



さてレベル2もついにここまで来た。——のそのそ歩いているこいつが、ドドンゴ。

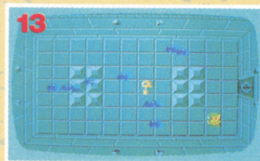
いちばん簡単なやっつけ方は、○○○○を2個食わせること。ドドンゴの正面に行って十分に引きつけてから、○○○○を差し出す。

ほかにも○○○○を使う方法はあるぞ。

アイテム	
モンスター	ドドンゴ



これがLEVEL 3 地下迷宮編

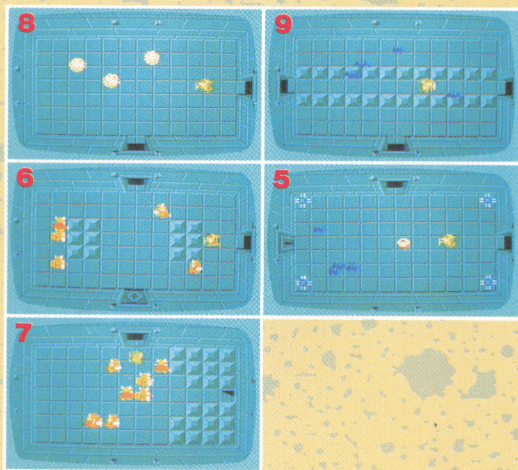


卍(まんじ)型の小迷宮!小さいながらも内容は十分

レベル3の迷宮も正方形にまとまる形で、一見ものたりなさを感じさせるが、その内容は十分である。

コースはわりとグチャグチャした感覚だが、構造上これは仕方あるまい。また、カギドアを開いたが道がなかった、というヒッカケの部分もあるので、要注意。

なお、先を急ぐのであれば、最上段までわざわざ行く必要はないが、はじめて来たのなら、すべて回っておいたほうがよいだろう。



レベル4へはイカダで渡るがツワモノどもがジャマをする

レベル3ではイカダが取れるが、タートナックが群れをなしてウロついているのは問題だ。うまく切りぬけよう。

――さて、この迷宮が終わったら、もうご用ずみ、と思ったら大マチガイ。じつは2、3の部屋にいるゾル、ルピーを出す確率がきわめて高い。よって、3まで行ったら戻ってきて、いったん外に出て、また3まで行って…をくり返すと、けっこう効率よくかせぐことができるのだ。ただしホワイトソードがある場合だよ!

アイテム表 ●装備品+この迷宮で手に入るもの

装備品	この迷宮で手に入るもの
ホワイトソード	イカダ
マジカルシールド	爆弾
マジカルブーメラン	マップ
弓と木の矢	コンパス
命の水	

の全(ぜん)マップだ!!

MANJI(マンジ)

12

11

18

10

14

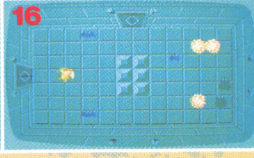
17

4

15

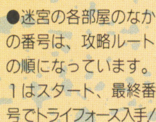
16

3



2

1

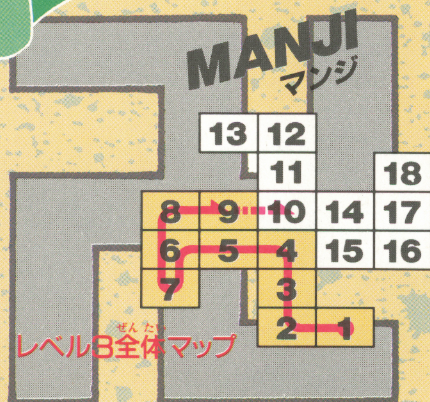


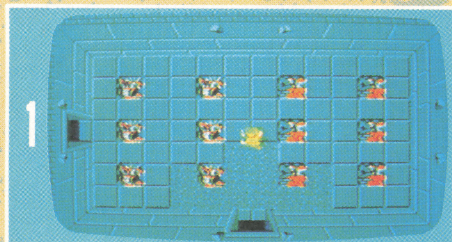
13 12
11 18
8 9 10 14 17
6 5 4 15 16
7 3
2 1

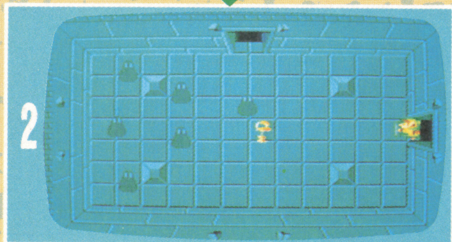
●迷宮の各部屋のなかの番号は、攻略ルートの順になっています。1はスタート、最終番号でトライフォース入手/

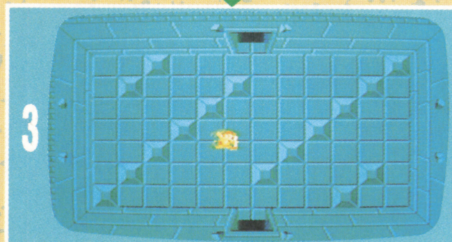
LEVEL 3
地下迷宮攻略ルート

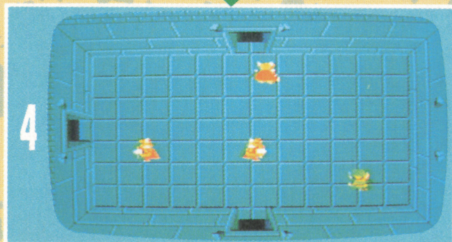
こぢんまりとしたマップだが、一筋ナワでは通れない

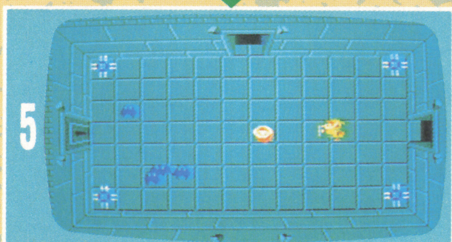












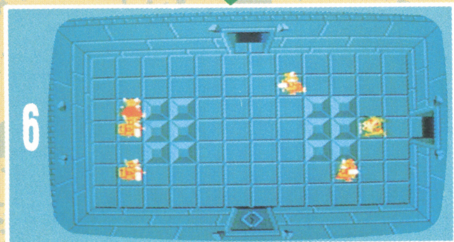


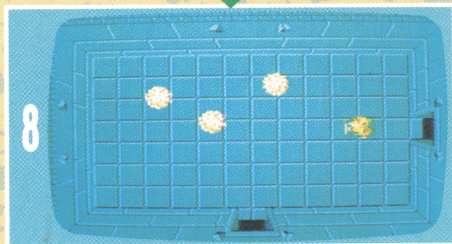
イカダは絶対必要なアイテムだ！

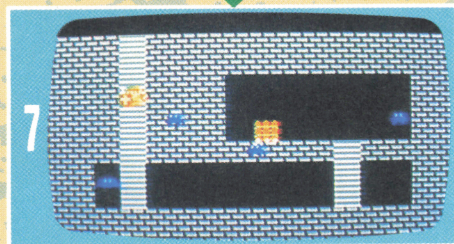
スタートからちょっと遠回りした程度の所にあるのが、レベル3の迷宮だ。

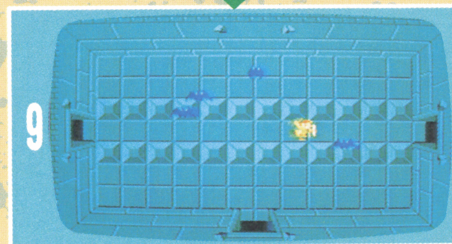
ここで新たに出現する敵は、タートナックという、剣と楯を持った騎士。真正面からの攻撃はタテではねかえされてしまうので、横か後ろから刺すしかない。「ドル塔」のナイトに比べると、めっぽう強いのだ。

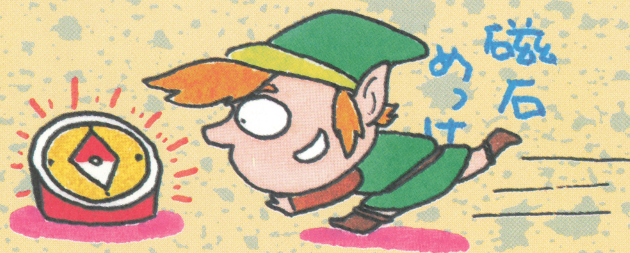
なお、ここで取れるアイテムは、イカダ。海や湖を渡るには必要不可欠で、これがないとレベル4などにも行けない。必ず取ろう！



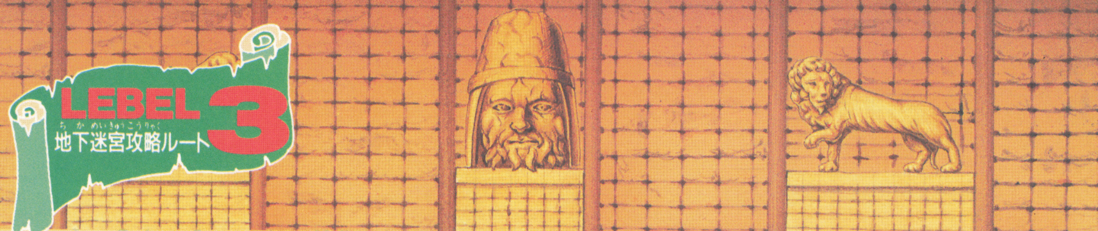


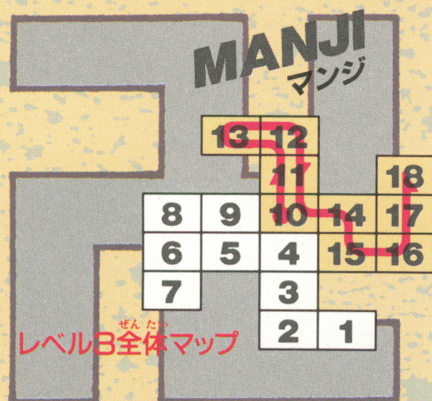


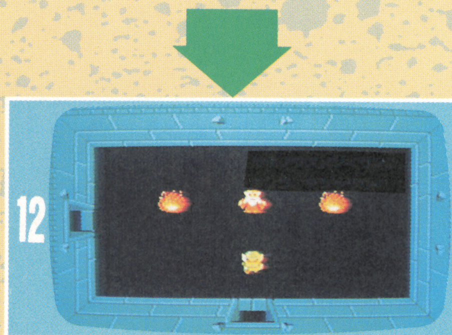


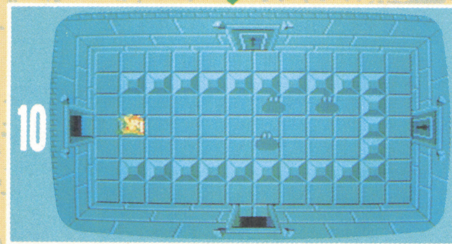


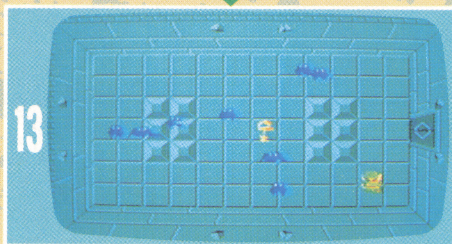




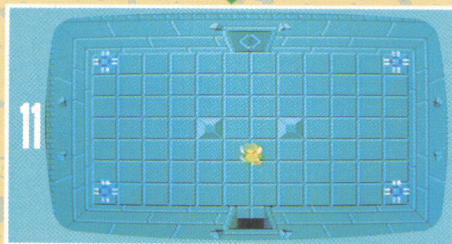



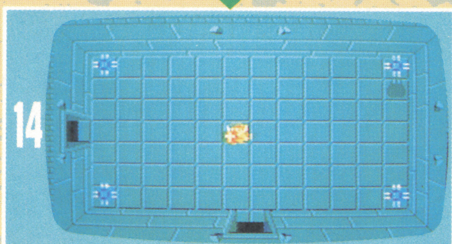






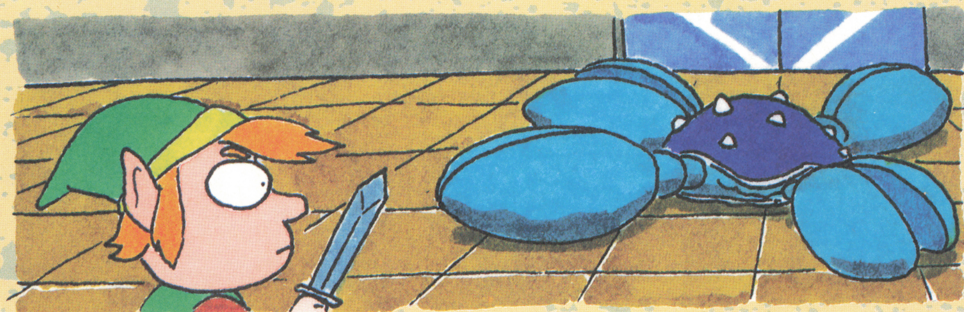
すでにホワイトソードを持っている人、キーに余裕のある人は14へ

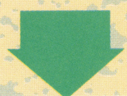


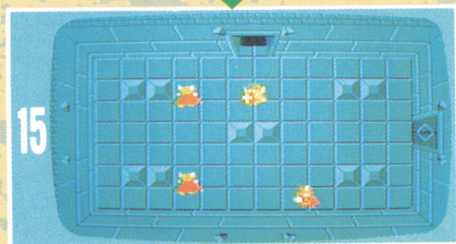










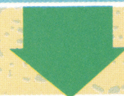

15

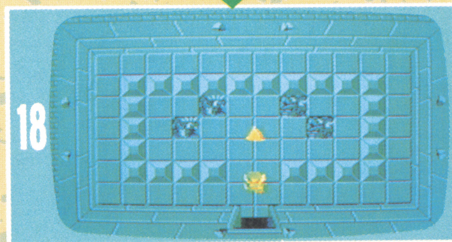



17




16



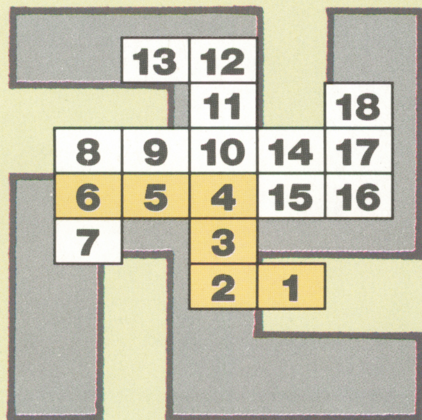

18





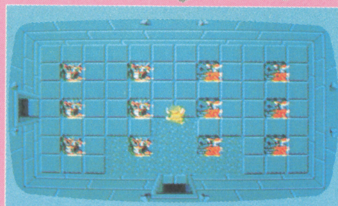
タートナックを相手に手こずること必至のレベル3。テスチタートも強い。

MANJI マンジ



レベル3全体マップ

1

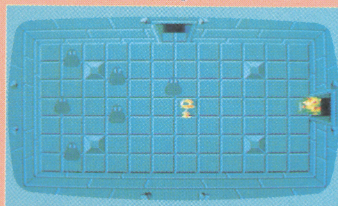


レベル3の入口だが、その前に断っておこう。——ホワイトソードと命の水はすでに取っているという前提のもとに話をすすめていくので、そこんところヨロシク。

さて、こんどは道が左しかない。バクダンを使って穴があくワケでもないから、素直に左へ行こう。

アイテム								
モンスター	なし							

2

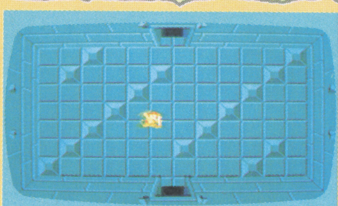


ブヨブヨとした鏡もちみたいなのが動いている。これがゾルで、ゲルの親みたいなもの。

ふつうの剣だとゲル2匹に分裂してしまうが、ホワイトソードなら一撃で、しかもルピーなど出してくれる孝行者。だから剣をもらって来い！　と言っといたのだよ!!

アイテム								
モンスター	ゾル×6							

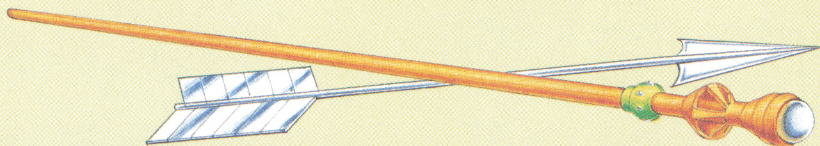
3



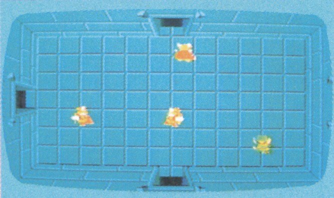
ブロックが斜めに置いてあって、ちょっと動きにくい場所。

そこにいるのがゾル5匹。ゲルに比べるとかわいい気もするが（筆者だけだろうか?）、ゼニとハート、そのほかのために死んでもらおう。全部がぜんぶなにも出さないということはまずないから…。（キーも出るよ）

アイテム								
モンスター	ゾル×5							



4



タートナックが初登場。

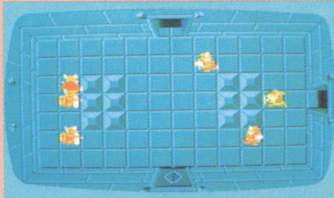
こいつに効く武器は、唯一剣のみ。あとはブーメランもバクダンも、いっさい効かない。

騎士道に乗っ取って接近戦で剣を交えるしかないんだけど、遠くからビーム攻撃をしかけるのも有効だよ（ＬＩＦＥ満タンのとき）。

上は置いとき、左へ行こう。（ルピー出る）

アイテム								
モンスター	タートナック(赤)×3							

6

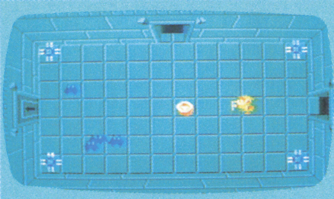


こんどはタートナックが5人（このくらいで驚かれちゃ困るんだが…）。行きたい部屋はこの下なので、こいつらを倒さなくてはならぬワケだ。

満タンのＬＩＦＥをヘタに接触して減らしたくない人には、さきほどの騎士道ならぬ「ヒキョー道」がおすすめ。でなきゃファイト！

アイテム								
モンスター	タートナック(赤)×5							

5



またもやトラップ。スクロールしてもあわてて入らずに、入口から中の様子を確認しよう。

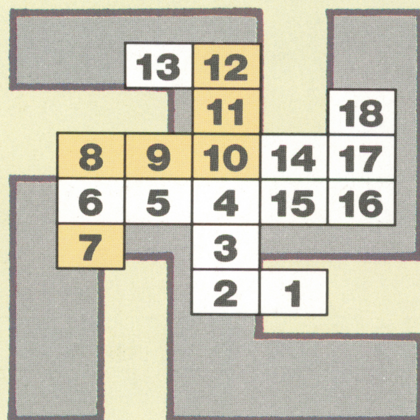
コンパスを取ると、自分の右方やや上に表示が出るハズ。だけどそうあせらないこと。せまい迷宮だが、回るべき場所はまだまだあるのだから…！

アイテム								
モンスター	キース×4　トラップ×4							



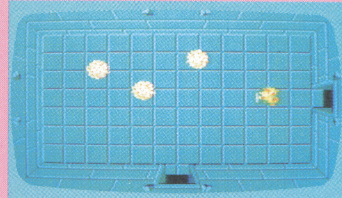


MANJI マンジ



レベル3全体マップ

8



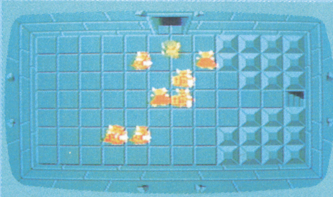
初の複合攻撃ではないだろうか？

ゾルとキースはよし。バブルという、このウィスプがクセモノで、接触してもダメージこそ受けないが、しばらく剣が抜けなくなってしまう。

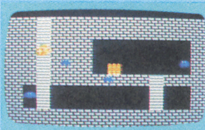
部屋のまん中のキーもほしいし、なんとかうまくきりぬけるべし。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　キース×3 バブル×3

7



前のページで、「驚くな」と言ったのは、じつはこういうこと。8人です8人!!

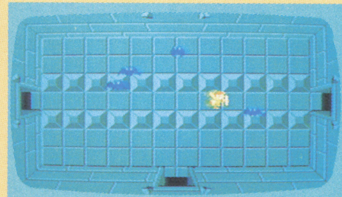


戦いをいどんで果敢にアタックするか、チョロチョロ逃げ回って地下室に逃げこむか。

アイテムはイカダ！（バクダン出る）

アイテム	
モンスター	タートナック（赤）×8

9



まったくの一本道。

下のドアは5につながっているものだが、ここからでは通れない。

キースがうっとうしいが、ぜんぶやっつけるとバクダンが出てくれるぞ。もっともこの迷宮では、壁に穴をあけるような所はなくて、最後で使うかな…というくらいだけどね。

アイテム	
モンスター	キース×5

10

4に来たときに置いといた部屋。

カギドアが2つもあるので、キーが出ないかな…と期待してゾルをかたづけたら、やっぱり出てくれた。

すぐにでもこの迷宮をクリアしたい人は、14（右）へ。全体をしっかり確認したい人、11（上）へドーゾ。

アイテム	
モンスター	ゾル×3

12

この本を読んできたキミなら、このメッセージは特に必要ないはず。まだ知らなかった！　という人は、早めに処理を。

おじいさんのメッセージに適当にあいづちを打っておいて、隣りの部屋へ行ってみよう。「オレにはそんな余裕はない！」という人には、ムリにとは言わないけど…。

アイテム	
モンスター	なし

11

トラップが多くなってくるので、気をつけて行動しよう。

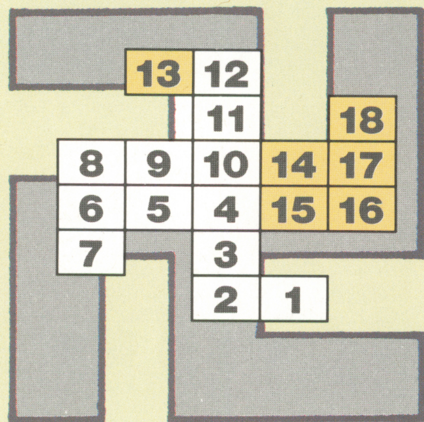
ゾルが2匹いるだけで、あとはなにもいない。上のドアは、ゾルを倒したあと、左のブロックを押せば開く。

それにしても、まだマップが出てこない。いったいどこにあるのだろう!?

アイテム	
モンスター	ゾル×2　トラップ×4

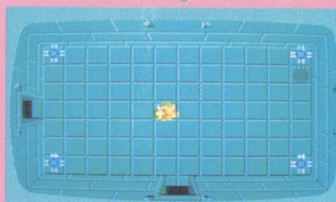


MANJI マンジ



レベル3全体マップ

14

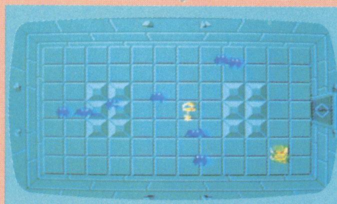


こんなところに来て、ようやくマップが手に入る。11～13に行った人も、10からまっすぐ来た人も、ゴクロウサマでした。カンのいい人は、11～13へ行く前にこっちへ来たのかもね。

例によってトラップに注意してマップを取ろう。「レベル3・卍（まんじ）」でした。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　トラップ×4

13

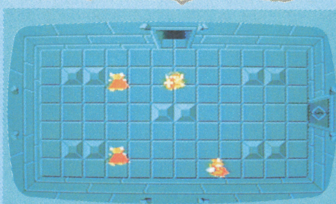


隣りの部屋に入ったら、シャッターが閉じてしまった。おまけに、いるのはキースばかり。こんなヤツらにかまっているヒマはないけど、全滅させないことには戻れないので、仕方あるまい。

またまたキーが落ちているから、ありがたくもらっておこう。

アイテム	
モンスター	キース×8

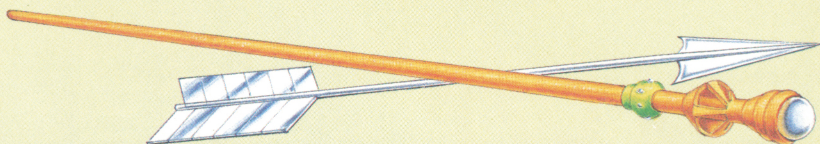
15



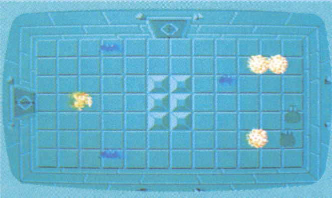
終わりが近づいてくると、またまたこんなうっとうしいヤツらが歩いている。シャッターはまた全滅オープン式なので、一戦まじえざるを得ないようだ。

こちらはまだ「弱いほうの」タートナックなので、あまり神経をピリピリさせない方が身のためだよ。

アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×3



16

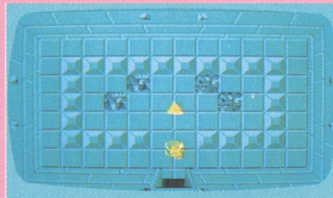


またも全滅オープンのシャッター。おまけにさっきの、3種複合攻撃。まあ複合攻撃に関しては、こんなのはまだやさしい方なので、適度にリラックスしてもらいたい。

（バブルを除いて）ぜんぶかたづけると、上と左のシャッターは開く。ほれほれ、ラストの敵がお呼びだぞ…！

アイテム	
モンスター	ゾル×2　キース×3 バブル×3

18



テスチタートをやっつけて、たどり着いたはトライフォース。これが3個目。レベル1、2でトライフォースの頂上が、3個目で左の頂点が埋まる。

タートナックはこの先も出てくるし、このへんの迷宮は、まだまだ小さい。もっと強い敵も登場してくる。――まだ3分の1だ！

アイテム	
モンスター	なし

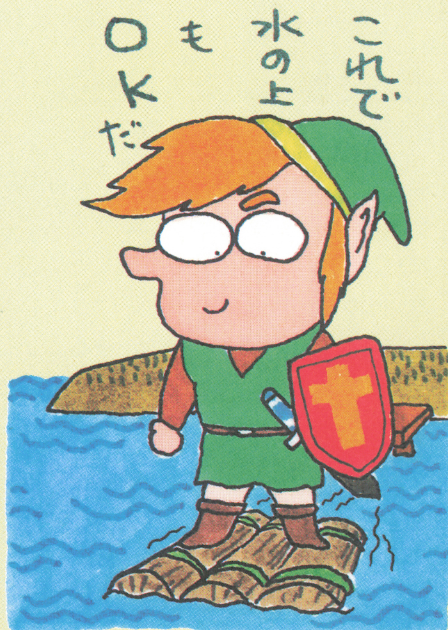
17



これがレベル3のラストの敵、テスチタート。非情にもシャッターが閉じてしまい、逃げることは許されない。

剣で戦うのもいいけど、バクダンを使うのが一番合理的で安全な方法だ。置き場所さえよければ、テスチタートは1発で消滅してしまうぞ！

アイテム	
モンスター	テスチタート



これが 地下迷宮編 LEVEL 4

いよいよ迷宮らしくなるぞ! 隠れ部屋もぜひマークせよ

この迷宮から必要となるアイテムが、ロウソク。暗くてブロックや堀の見えない部屋があるので、これを使って明るくしよう。ただしスクロールさせると、火は消えてしまうので注意。

さて迷宮マップ・SNAKEの「目」にあたる部分、見かけ上はなにもない部屋だが、じつはここにも部屋があるのだ。なにがあるかは、行ってみてのお楽しみ。

入り口がない? レベル2でやったこと、忘れたんじゃないだろーな!?

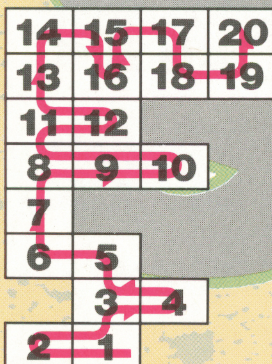
はしごで堀を渡っていったら 敵は強敵・グリオーク!!

ここのアイテムは「はしご」。これがないと迷宮の奥へ進むことができないので、忘れずに取っておこう。この先でもいろいろ使う機会がある。

バイアはうっとうしい敵で、倒している途中でハズミでスクロールさせても、すべて復活してしまうので気をつけよう。

最後の敵は、CMでおなじみのグリオーク。首2つならまだカワイイ方なのだが、それにしても手強い。正面から戦いをいどむのがいちばんだろうか。

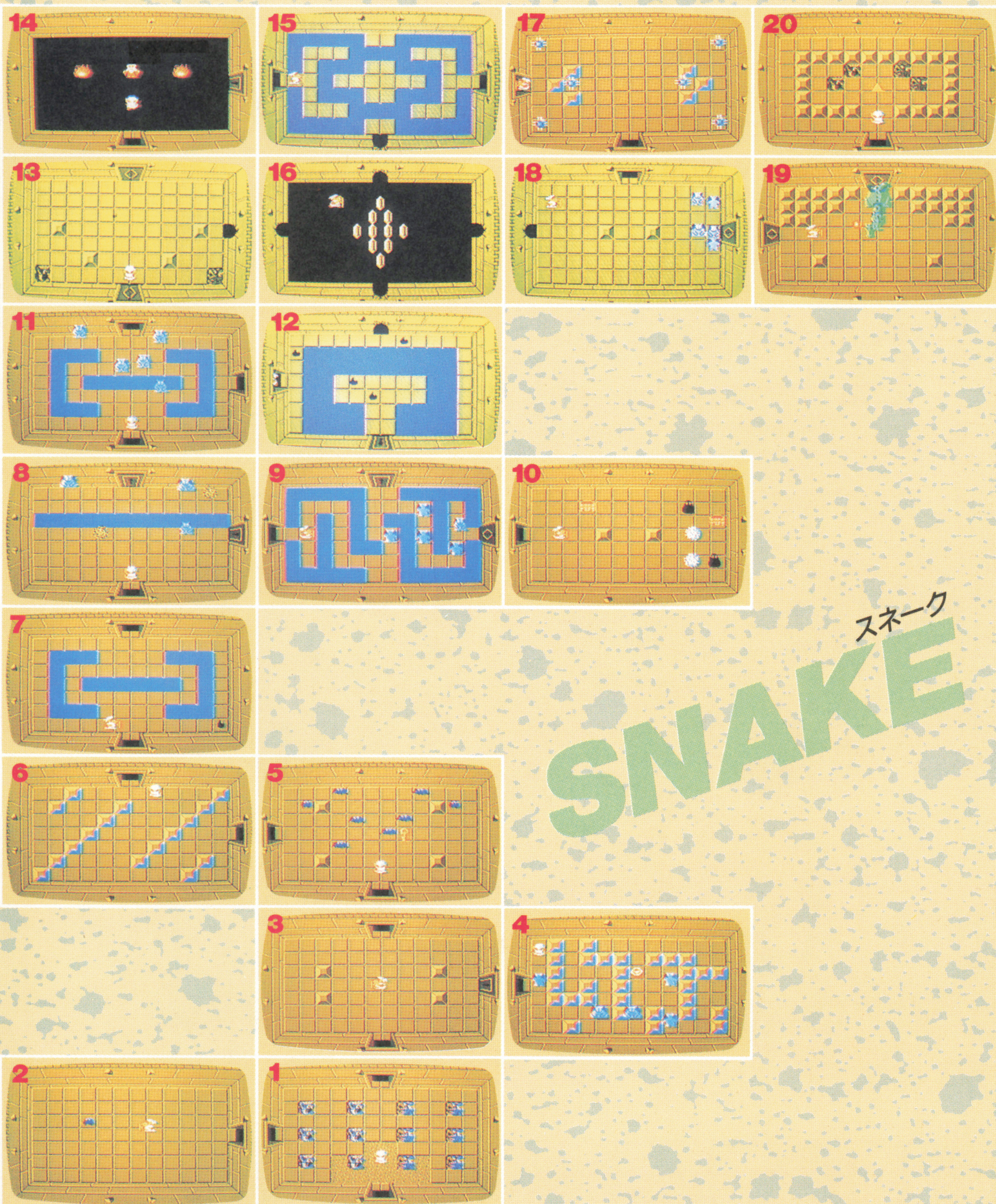
●迷宮の各部屋のなかの番号は、攻略ルートの順になっています。1はスタート、最終番号でトライフォース入手!



アイテム表 ●装備品+この迷宮で手に入るもの

ホワイトソード	はしご
マジカルシールド	パワーブレスレット
マジカルブーメラン	リング(青)
弓と木の矢	爆弾
ローソク(青)	マップ
命の水	コンパス
イカダ	

の全マップだ!!



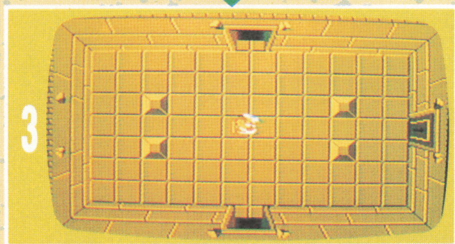
LEVEL 4
地下迷宮攻略ルート

暗い、セマイ、敵がいてコワイ。中盤戦へ突入だ！

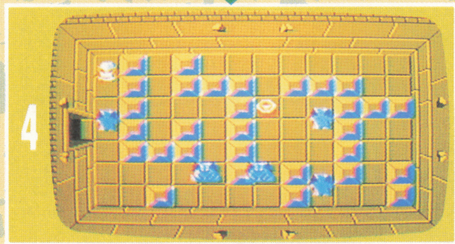
SNAKE
スネイク

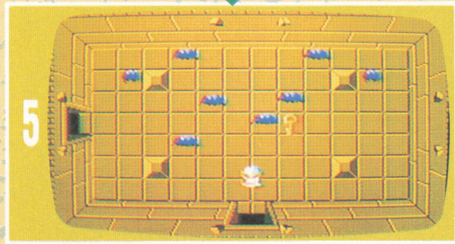
14	15	17	20
13	16	18	19
11	12		
8	9	10	
7			
6	5		
	3	4	
2	1		

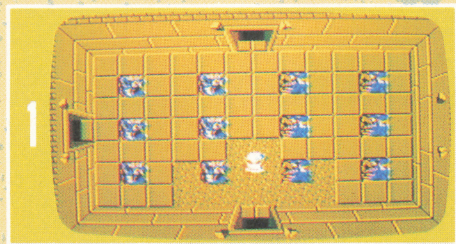
レベル4全体マップ

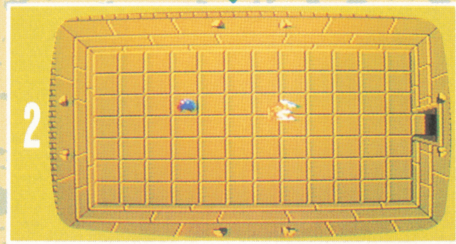


コンパスがなくてもわかるという人は5へ











火をつけるのは放火魔だけじゃない!?

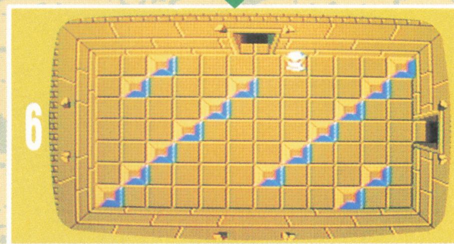
さて、このレベルに来る前に買って、あるいは取っておきたいものをあげておこう。

まずロウソク。ここからは、あかりをともす必要のある部屋が登場するからだ。

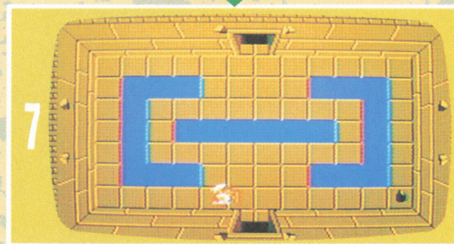
それと、青い指輪。ルピーを＄250までためて、ゼヒとも買っておこう。

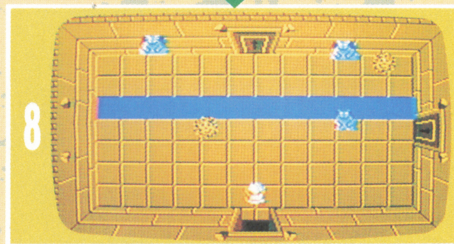
そして、パワーブレスレット。レベル4終了後のフォローに、あると便利だ。

赤い薬は、とっくに持っているハズだよね。そうやさしくないぞ、レベル4は！





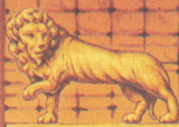










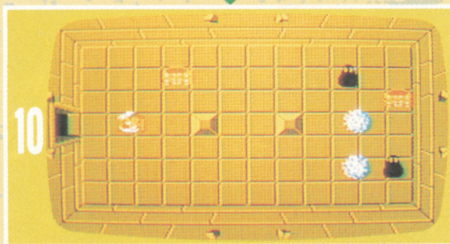



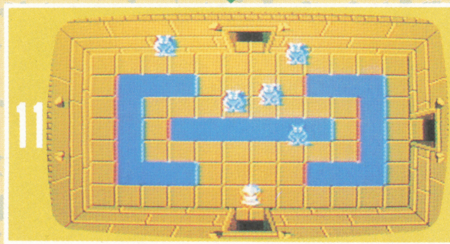
LEVEL 4
地下迷宮攻略ルート

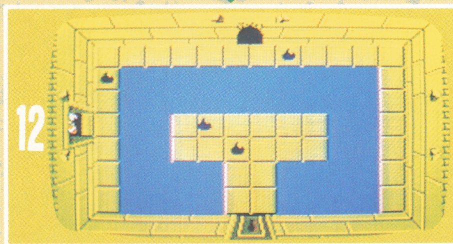
SNAKE
スネイク

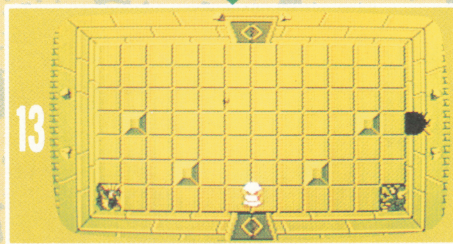
14	15	17	20
13	16	18	19
11	12		
8	9	10	
7			
6	5		
	3	4	
2	1		

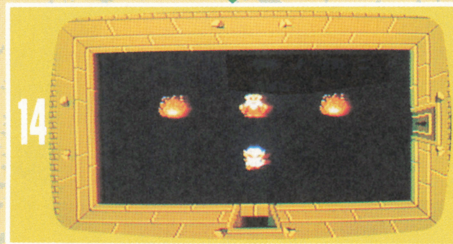
レベル4全体マップ





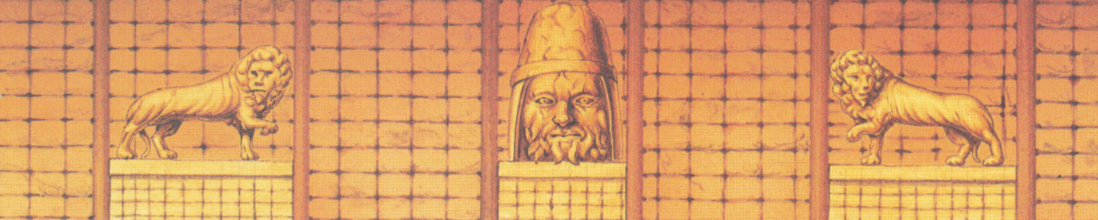






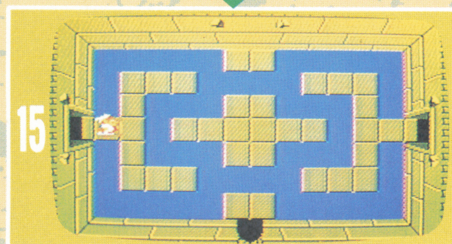


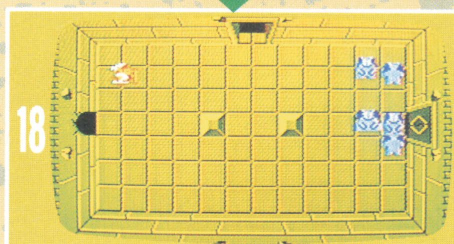


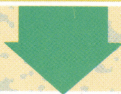




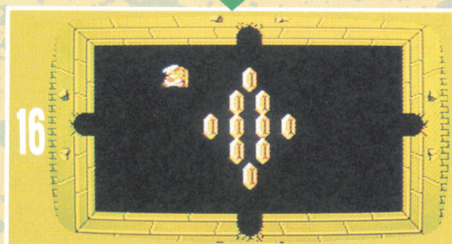


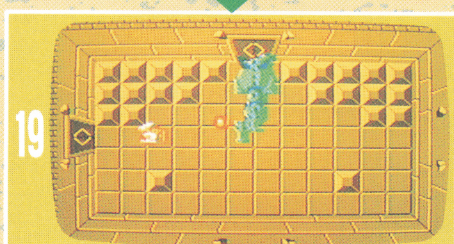

15


18



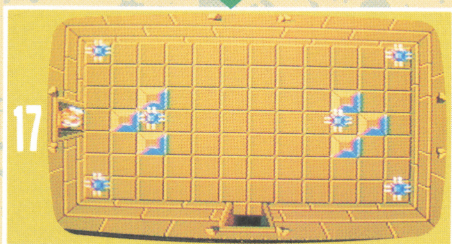


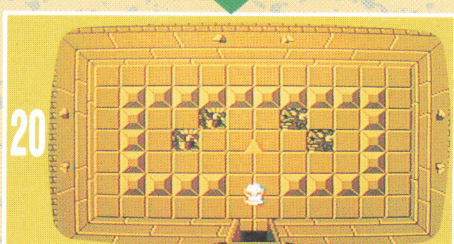

16


19






17


20



LEVEL 4

地下迷宮全画面解法

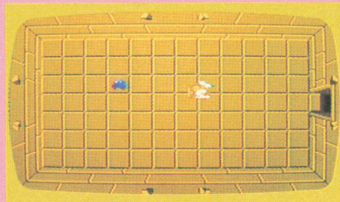
SNAKE スネイク

まっ暗けの部屋があちこちに登場！ もはやロウソクなしでは生きられない

14	15	17	20
13	16	18	19
11	12		
8	9	10	
7			
6	5		
	3	4	
2	1		

レベル4全体マップ

2

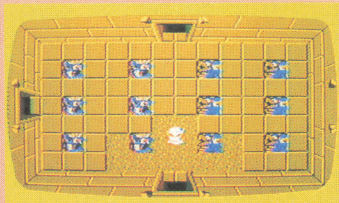


さて、セオリーどおりに左へ来ると、なんにもなさそうな部屋。たとえこんな部屋でも、ファミコン少年少女のキミたちは敵を全滅させる義務がある。何が起こるか、わかんないもんね。

ほーらキーが出ただろう。プレイすなわち冒険なのだ。いざ3へ！

アイテム	
モンスター	キース×8

1



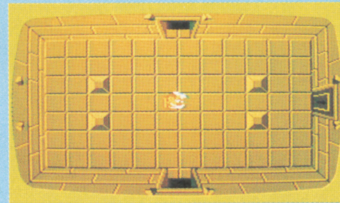
さてイカダに乗ってやってきた、レベル4。ゼルダ地下迷宮・中盤戦のスタートだ。

まずその前に、ロウソクを買ってあるかどうかがポイントとなる。買ってない人、今すぐ外へもどって買ってこよう。

ラストの敵が強い！指輪も買っといてね。

アイテム	
モンスター	なし

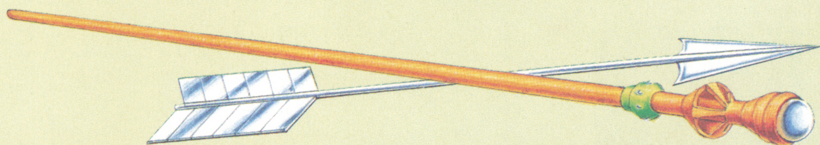
3



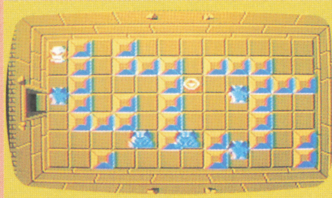
1から一段上がると、…おっと、新登場のキャラ出現！

ピョコピョコと歩きながら、ときどき横っとびをするこのひょうきん者は、バイアといって、剣で一撃くらわすと、赤いキース2匹に分裂。キースは殺してもなにも出さないので、こいつが出してくれるワケはない。ケチ!!

アイテム	
モンスター	バイア×3



4



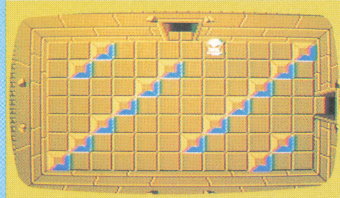
隣りの部屋へとスクロールしたとたん、画面が暗転しただろう。これでは、どこに障害があるのかわからない。

そこで登場するのがロウソクで、Bでセレクトしてからボタンを押すと、画面に火がともって明るくなる。

コンパスが早くも登場。取り忘れるなよ！

アイテム								
モンスター	バイア×5							

6

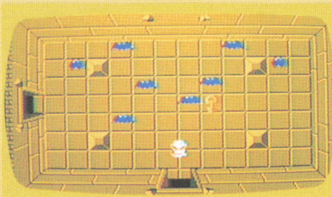


〔ヤミ〕――これからロウソクの必要なときは、冒頭に〔ヤミ〕と書いておくので、覚えといてね。

この部屋もその1つ。ロウソクがなくても大丈夫な部屋はあるけど、ここはブロックがななめにならんでいる。つっかかりやすいので、素直に使ったほうがいいだろう。

アイテム								
モンスター	バイア×5							

5



キースが8匹。部屋のまん中に、キーが置いてある。

キーを取ったら、次の部屋へ進むワケだがロウソクの準備をしておこう。次もマックラケだからね。

今後はロウソクの必要な部屋がふえてくるので、覚えておいてほしい。

アイテム								
モンスター	キース×8							



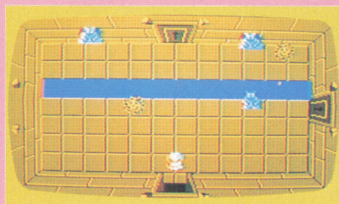


SNAKE スネイク

14	15	17	20
13	16	18	19
11	12		
8	9	10	
7			
6	5		
	3	4	
2	1		

レベル4全体マップ

8



（ヤミ）

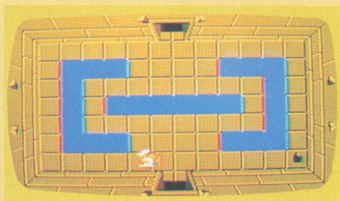
マッ暗ケの面が続くね。

さて、まん中に堀があって、上へは行かれないようになっている。右へ行くしかないワケだが、ここは遠回り（9→12）で上へ行ける場所でもない。じゃあどうするか？　右端へ行き、アイテムを取ってくるのだ。

敵の相手は、あえてする必要なし。

アイテム	
モンスター	バイア×3　バブル×2

7



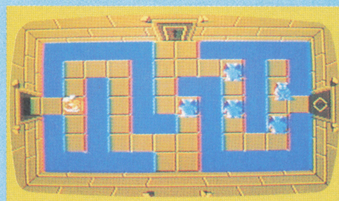
（ヤミ）

暗いなかを、点が2つ対になって動いているけど、別に新キャラではない。ゾルの目玉だけが光って見えているだけなのだ（かわいいじゃありませんか！）。

ここにも、取れとばかりにキーが置いてある。ゾルはお金出すし、キーはもらえるし。多い人だとキーの数が5個以上かな？

アイテム	
モンスター	ゾル×5

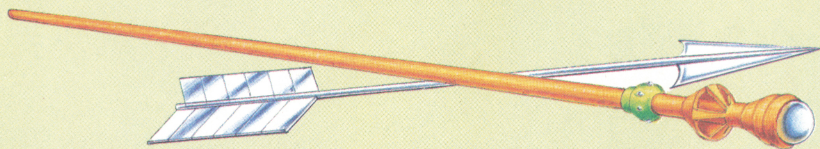
9



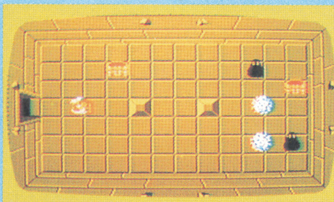
やっと明るい部屋に出たあ！　と喜んでいたら、じつはグネグネ通路。こんな所でバイアがピョンピョンである。しかもぜんぶやっつけないと、右のシャッターが開かない。最悪！

上へは行っても意味ないよ。それは12の部屋の形を見れば理由がわかる！

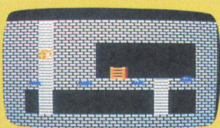
アイテム	
モンスター	バイア×5



10



ありがたくないキャラが続く。

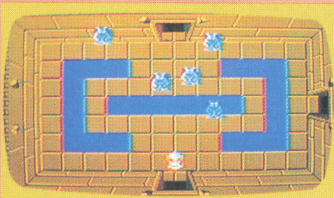


木のオケが伸び縮みしているようなライクライクという得体の知れない怪物。とりつかれるとマジカルシールドがなくなるぞ！

アイテムはハシゴ。左のブロックを押せ！

アイテム	
モンスター	ライクライク×2　ゾル×2 バブル×2

11

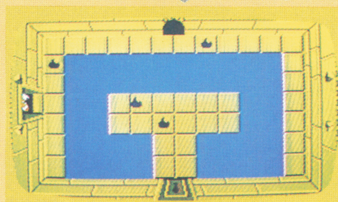


ハシゴが手に入ったので、こんどは動ける範囲がグンと広がったね。——えっ、途中でリンクがつっかかって止まってしまうって？　それはまだコントロールが甘いのだよ。修業しなさい。

バイアは復活が異常に早く、いったんスクロールさせただけでも生き返ってしまうぞ！

アイテム	
モンスター	バイア×5

12



〔ヤミ〕

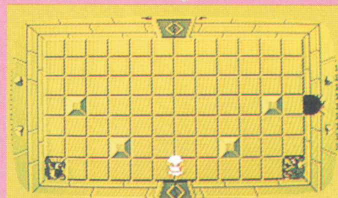
9で忠告した意味は、じつはこういうことだったのだ。

マップの置いてあるのが右端なので、下からこの部屋に来てもマップは取れないどころか、身動きもとれないのだ。

下のドアを開けた人は、キーのムダ使いをしたってワケ。ゴクローサン！

アイテム	
モンスター	ゲル×5

13



レベル3のラストに出てきたテスチタートが、こんな所に登場。下段2つの石像が攻撃してこないだけ楽だ。

前にも述べたように、こいつにはバクダンを使うのがベスト。攻撃はシールドで防げないので、ヨケあるのみ。

倒しても命の器は出ません。あしからず！

アイテム	
モンスター	テスチタート

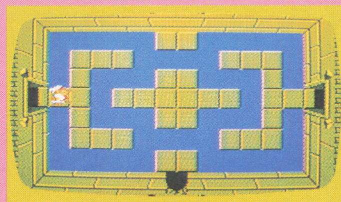


SNAKE スネイク

14	15	17	20
13	16	18	19
11	12		
8	9	10	
7			
6	5		
	3	4	
2	1		

レベル4全体マップ

15



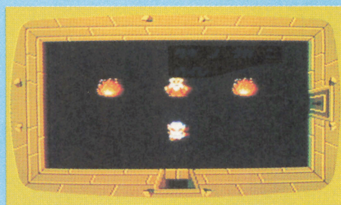
（ヤミ）

ここの部屋は、わざわざロウソクがなくても通れる。でも、ちょい待ち!! 下の壁にバクダンを仕掛けてみた人は、何人いるだろう？

マップに表示された部屋が今までは行ける範囲で、部屋数もそれだけしかなかったけど、これからは、その観念は捨てようぜ!!

アイテム	
モンスター	なし

14



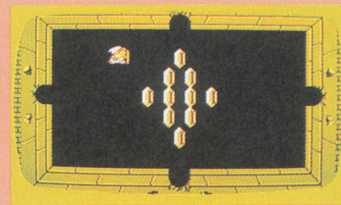
テスチタートの次は、おじいさんがメッセージをくれるんだ。

意味は地上マップの、ホワイトソードをくれたじいさんの近くのばあさん。ここにいるおばあさんは、レベル5へのヒントをリンクに教えてくれる。

メッセージを確認したら、スグ右へ！

アイテム	
モンスター	なし

16

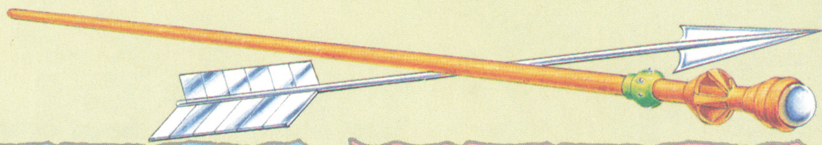


穴をあけて入ってみると、輝くばかりのルピーが10個も！

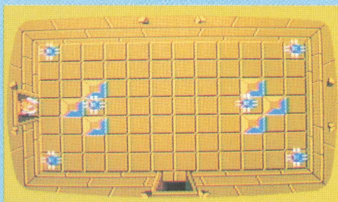
ちなみにこの部屋は、4ヵ所どの壁にもバクダンで穴があく。つまり12・13・15・18の4つの部屋から来られるというワケ。

このような「金庫」は先のレベルにもある。マップの「目」にあたる部分がアヤシイ!!

アイテム	
モンスター	なし



17



〔ヤミ〕

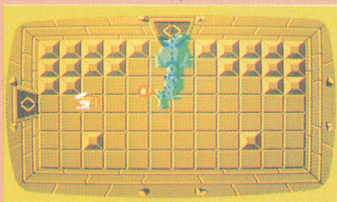
この部屋を通りぬけるのにはコツがいるぞ。

まず左端の2つのトラップをけん制して、そのスキに火をつける。そうしてもう1回けん制してから、すばやく通過するんだ。

まちがって前の画面に戻ってしまわないようにね。

アイテム	
モンスター	トラップ×6

19



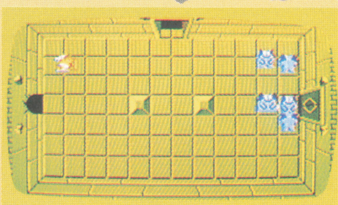
ついに来てしまった、強敵中の強敵・グリオークの部屋だ。

ビームを発しながら攻撃してくる、2つの首。ブーメランなどは通用しないので、剣で接近戦をいどむしかない。

あぶなくなったら、えんりょなく薬を使ってしまおう。ここでやられてなるものか！

アイテム	
モンスター	グリオーク（首2）

18



バイアがピョコピョコはねている。

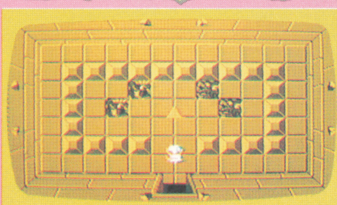
はねていて床に立っていないときには、ブーメランが当たらないので注意。

隣りの部屋から、鳴き声が聞こえてくる。Bの部分を赤い薬に合わせたかな？

心の準備ができたら、左のブロックを押し、次なる部屋へ！

アイテム	
モンスター	バイア×5

20



手のかかる敵を倒したあとのトライフォースは、感激もひとしお。これで「知恵のトライフォース」の半分が集まったワケだね。

赤い薬はさっきの戦いで使ってしまった人もいるだろうから、アイテム表からははずしてある。外へ出たら、早目に買ってね！

アイテム	
モンスター	なし

これが地下迷宮編 LEVEL5の全マップだ!!

初めて登場・ワープゾーン!通らにゃ道は開けない

地下マップのちょうどまん中、レベル5。そろそろ手ごたえのある敵が、ぞくぞく登場してくる。

この先必ず注目しなければならないのが、地下室で連絡するワープゾーン。マップの部屋だけを入口から順番にめぐっていけばそのうちトライフォースにたどり着けるだろう、という考えは甘い。

ここも目の部分に注目。敵を倒すうえでのヒントがもらえるぞ。



●迷宮の各部屋のなかの番号は、攻略ルートの順になっています。1はスタート、最終番号でトライフォース入手!

リンクが吹いたら嵐を呼ぶぜ 笛は不思議な宝物

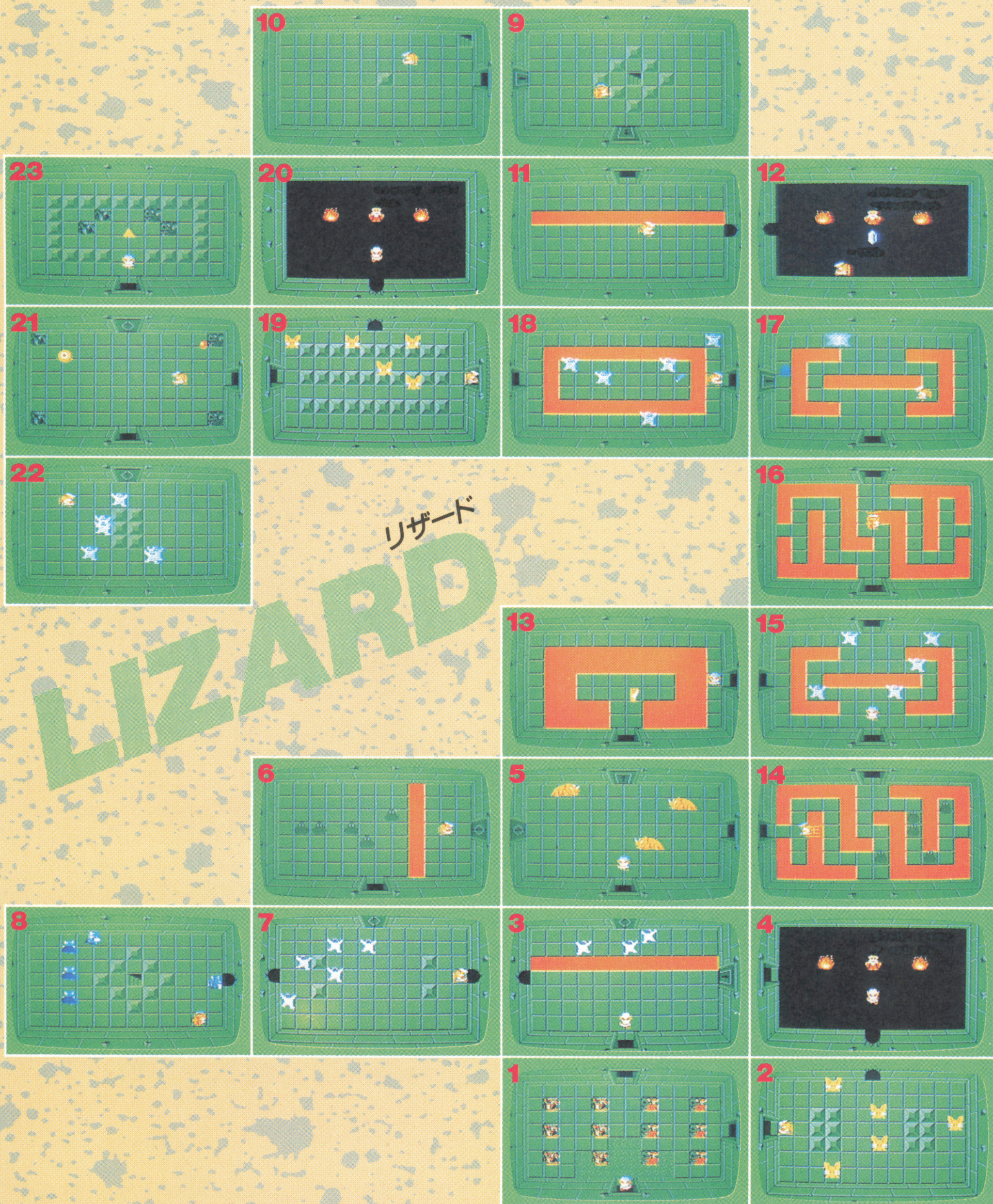
で、今書いたワープゾーンの向こう側に、レベル5のアイテム「笛」がある。いろんな所で吹くと、いろんなことが起きるアイテム。使いまくってみよう。

ここの迷宮でポイントとなるのは、タートナックもさることながら、ポルスボイス。見かけによらない耐久力だが、意外にかんたんに倒せる方法があるのだ。

最後のデグドガは、ある方法でしぼめたあと、ブーメランで動きを止め、剣できざめばよい。

アイテム表●装備品+この迷宮で手に入るもの

装備品	この迷宮で手に入るもの
ホワイトソード	イカダ
マジカルシールド	はしご
フジカルブーメラン	パワーブレスレット
弓と木の矢	リング(青)
ローソク(青)	爆弾
笛	マップ
命の水	コンパス



LEVEL5地下迷宮編

LEVEL 5 地下迷宮攻略ルート

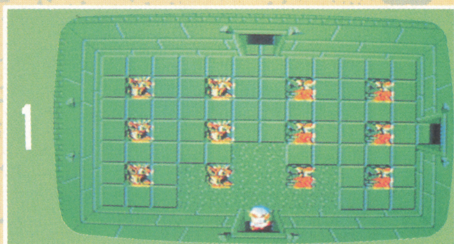
青いタートナックが最大のネックとなるだろう!

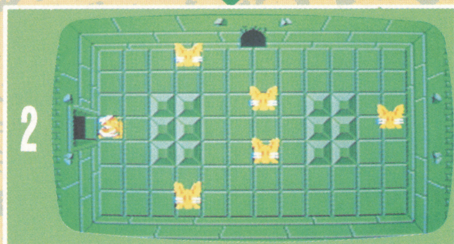
LIZARD リザード

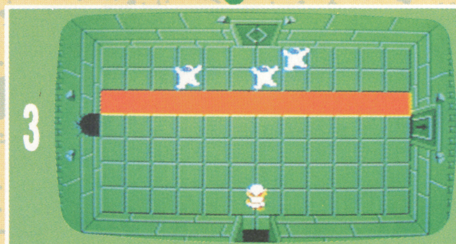
	10	9	
23	20	11	12
21	19	18	17
22			16
		13	15
	6	5	14
8	7	3	4
		1	2

9へワープ

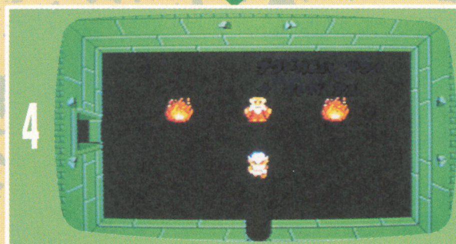
レベル5全体マップ



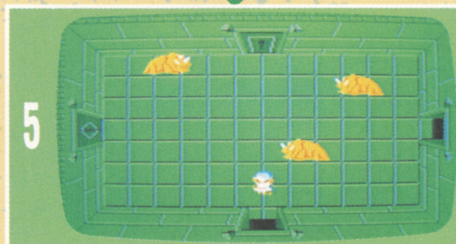




つぎのメッセージが不要のときは5へ



バクダンの足りない人は先に7へ行ってきてから次へ





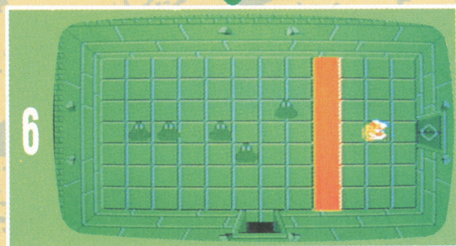


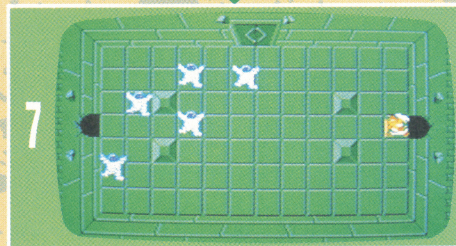
レベル5、6のアイテムは心強いぞ！

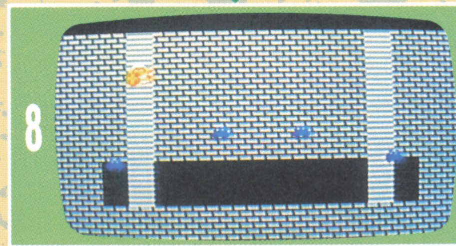
レベル5のアイテムは笛。竜巻を呼んだり、そのほかいろいろと不思議なことの起こるアイテムだ。

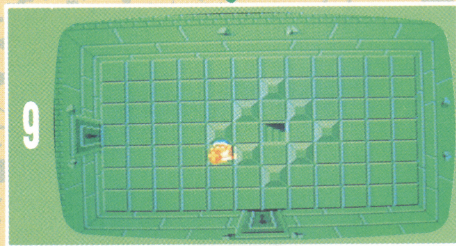
ところが、強敵・青のタートナックが、2度にわたってこれを妨害してくるからたまったもんじゃない。いよいよテクニックが要求されてくるだろう。

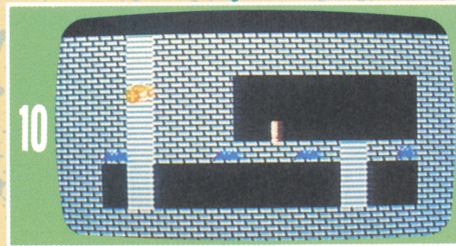
新しい敵はギブド、ポルスボイス、今もあげた青のタートナック。そしてラストの敵のデグドガ！

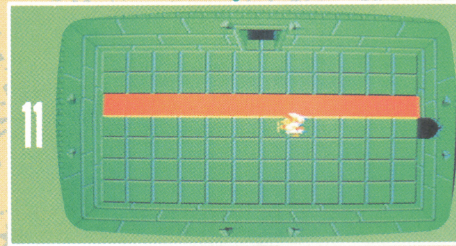

6


7


8


9


10


11







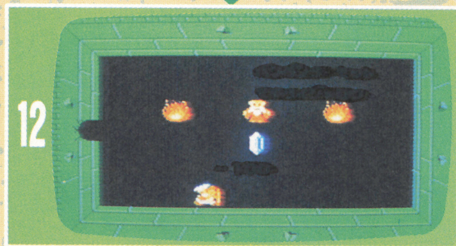
LIZARD リザード

	10	9	
23	20	11	12
21	19	18	17
22			16
		13	15
	6	5	14
8	7	3	4
		1	2

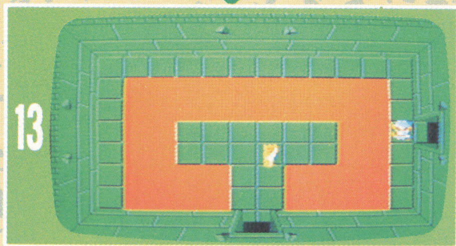
9…8へワープ

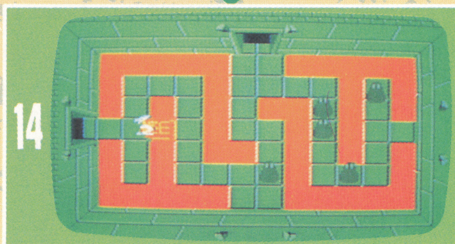
レベル5全体マップ

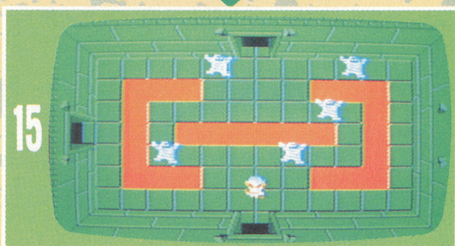
＄100以上持ち金がないときは13へ

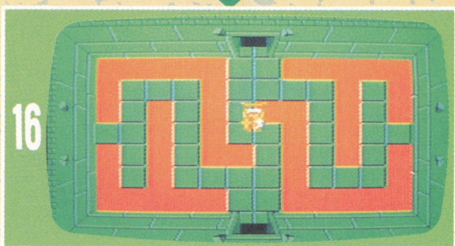


マップがなくてもわかるという人は14へ

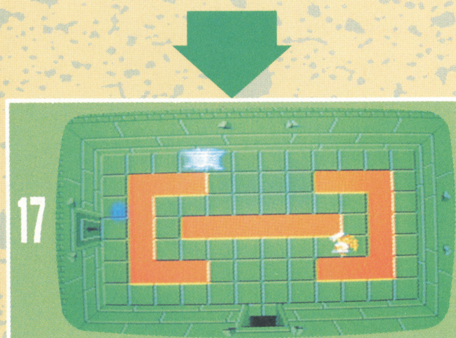


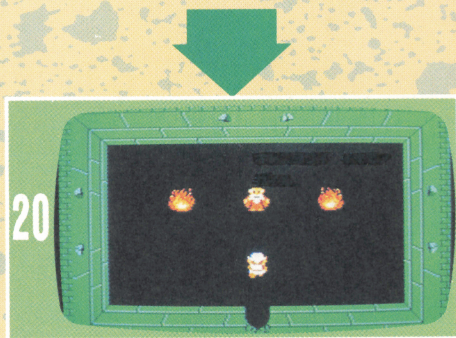


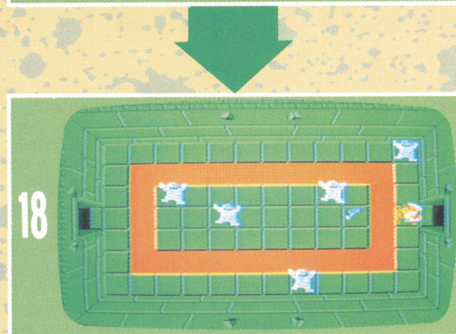


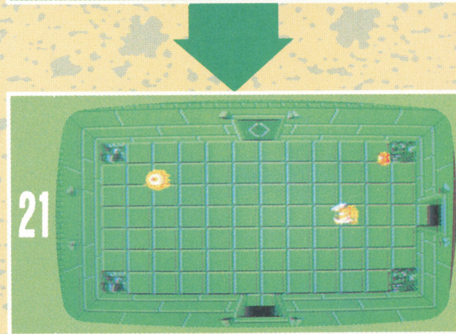




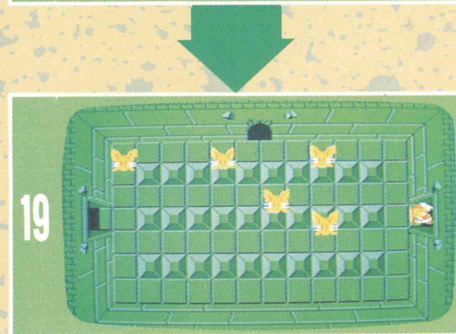


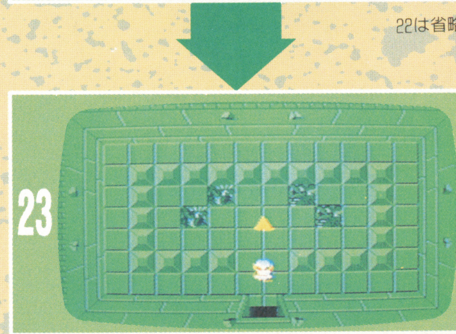






22は省略









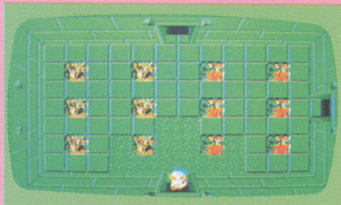
ほしかったアイテムが取れたときが、いちばんの感動だもんね!!

LIZARD リザード

	10	9	
23	20	11	12
21	19	18	17
22			16
		13	15
	6	5	14
8	7	3	4
		1	2

レベル5全体マップ

1

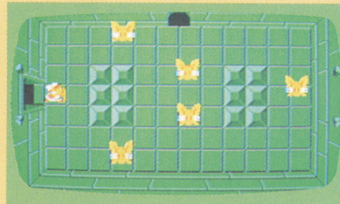


やって来たのは、地下迷宮レベル5への入口。——ところでキミ、どこから入ってきたかな？

「とーぜん地上の開いている入口から」と答える人が多いだろう。だけど！　じつはもう1つ入口があるんだ。ためしにもどって、上段右端のアモスをつついてごらん。

アイテム	モンスター
	なし

2



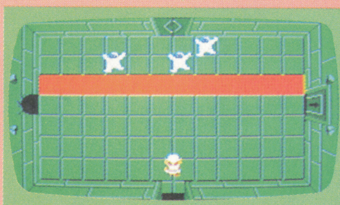
キツネの頭みたいな動物が5匹はねているね。こいつがポルスボイス。新顔だ。

こいつらは見かけによらず耐久力があって、ブーメランもバクダンもきかず、剣で殺すにも手間がかかるんだ。（キーが出るぞ）

だけどこいつらは大きな音に弱い。そこで…わっ！　あぶなく言うところだった…。

アイテム	モンスター
	ポルスボイス×5

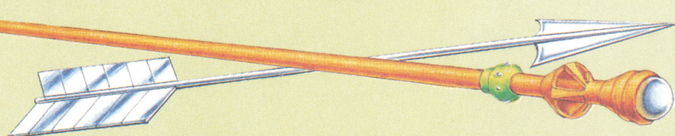
3



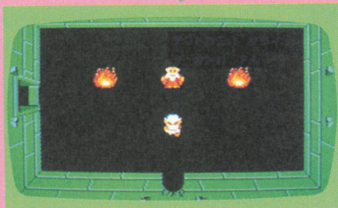
（ヤミ）1まで戻ってから上へ行くと、またまた新キャラ。ミイラ男のギブドである。一見バカみたいな歩き方だが、接触すると大きくダメージをくらってしまうので、くれぐれも気をつけてほしい。それだけ気をつければ、たいした敵ではない。

キーをブラ下げてるのもいるぞ！

アイテム	モンスター
	ギブド×3



4



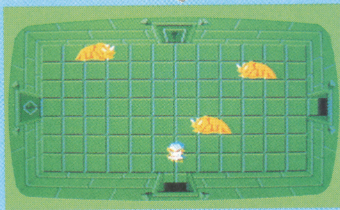
こちらの部屋にはおじいさんがいて、こんなメッセージをくれる。

「○○○○○○」の正体を考えつつ、5へ進むべし。

ここへは2からも来れたんだけど、○○○○を使ってしまうのはもったいないのだ。理由は…次でわかる！

アイテム	
モンスター	なし

5

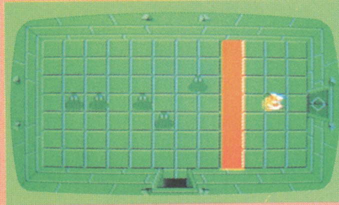


つまりは、ここでドドンゴをやっつけるため、○○○○が必要なワケ。しかもこんどは3匹！ 6個!!

やっつける気がなかったら、3にもどって7へ進むのもいいだろう。でも、6個○○○○を使ったあとのフォローはちゃんとあるのだよ！（バクダン出る）

アイテム	
モンスター	ドドンゴ×3

6



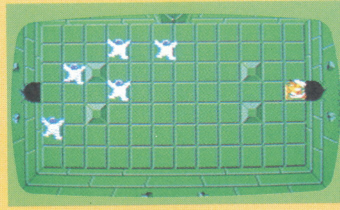
結局ドドンゴを倒してバクダンをもらい、こっちの部屋に来た。

ゾル5匹だから、恐れることはないだろう。キーも出るので、来て損はなかった（?）のであった。

次の部屋は3からも行けるが、やっぱりここは通っておいた方がよい。

アイテム	
モンスター	ゾル×5

7



ギブド5体。つっこんでいくようなマネはしないだろうから、「たいしたことはない」と言いきってしまおう。バクダン持ちもいるぞ。それほど使う回数が多くなる!?

さて、敵をぜんぶ倒しても上のシャッターが開かない。つまりここは、6からの一方通行だってこと！

アイテム	
モンスター	ギブド×5

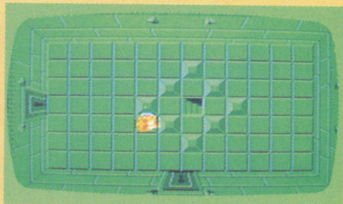


LIZARD リザード

	10	9	
23	20	11	12
21	19	18	17
22			16
		13	15
	6	5	14
8	7	3	4
		1	2

レベル5全体マップ

9



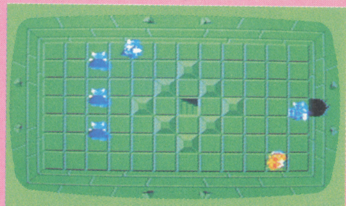
出たはいいけど、なにもいない。敵の姿もなにも見あたらない。まあ、たまにはあるもんだ。

9〜12の部屋はほかからは壁をへだてており、ワープでしか来られない。

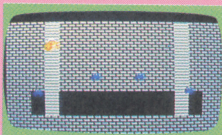
アイテムが早くほしいだろうから、左へ進むことにして…。

アイテム	
モンスター	なし

8



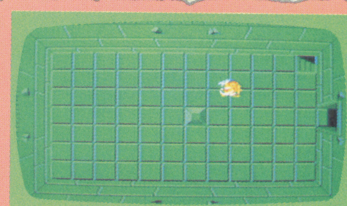
いちばんやっかいな敵の一つがいる。青いタートナックで、強度はW．ソードで4。赤の倍！



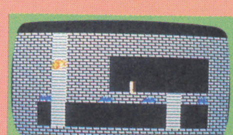
アイテムに期待したら…なにもないのだ。じつはこれが9につながるワープゾーン。アイテムはこの先。

アイテム	
モンスター	タートナック（青）×5

10



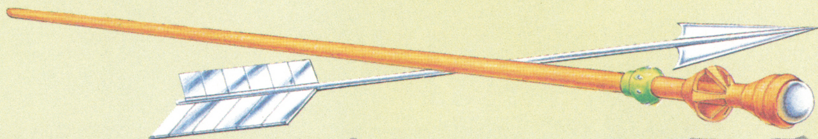
確かにアイテムの地下室の入口的なフン囲気、ではあるが、ジャマが！



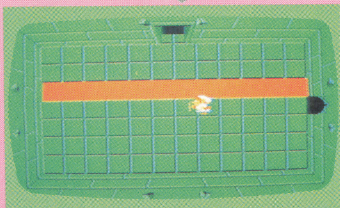
これはもう入口からのぞいて攻撃!? 接近戦の好きな人はそれでもよし。

アイテムは待望の「笛」!!

アイテム	
モンスター	タートナック（青）×6



11



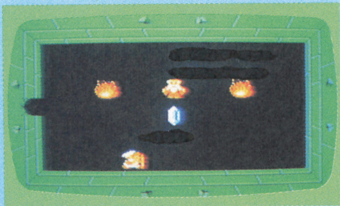
またまた、なんにもいなくて、ただカギだけがポツンと置いてある部屋。

つまんねーなー、と思いつつカギを取っておいて、帰る…のはまだ早い。

右の壁に穴があくぞ。バクダンを持っている人で、ルピーによゆうがある人は隣りの部屋へ！

アイテム	
モンスター	なし

12

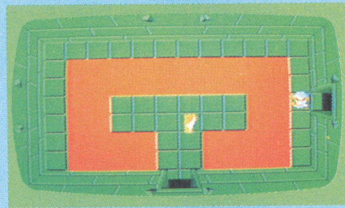


さて、このおじいさん、お金を払えば、リンクの持っているバクダンの数を12にふやしてくれるんだ。つまり今まで最高8個しか持ち歩けなかったバクダンが、これからは12個持てる。——お金の足りない人は、残念だけどこの次の機会に。

これからは規定値12ということで／

アイテム	
モンスター	なし

13



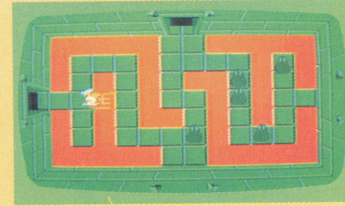
〔ヤミ〕

笛を取ってきたら、8→7→3→5と来て、13へ行こう。8で再度タートナックが出てるけど、ムリに相手をする必要はない。

なんと今回はマップの方が先に手に入ってしまった。めざすトライフォースは、いったいどこに…？

アイテム	
モンスター	なし

14



〔ヤミ〕

またまた、曲りくねりの床である。

ゾルを全滅させるときには、前にも述べたように、はしごを使った戦法が有効だ。

全滅のあと5ルピーが出るので、あわてず忘れず取っておこう。今ごろ出てもおそい、などとくやしがってるのはダレだ？

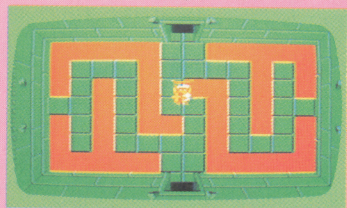
アイテム	
モンスター	ゾル×5



LIZARD リザード

レベル5全体マップ

16



（ヤミ）

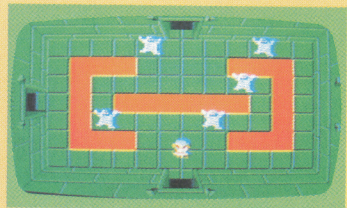
ちょうど、トカゲの口のつけ根にあたる部分だ。

タートナックが3人だが、ハシゴ戦法を使えば、ＬＩＦＥが欠けていても楽勝。

ここも全滅させる義務がある。そうでないと——コンパスが出てくれないのだ。これからはこういう出方もあるので、覚えといてね。

アイテム	
モンスター	タートナック（赤）×3

15



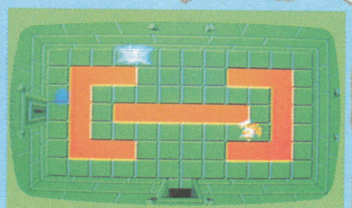
こんどの部屋もギブドが5体。だんだん、射的ゲームのマトのように見えてきて、なんかおかしくなってしまう。

ここでもありがたくキーが出てくれるのでもらってしまおう。

まだコンパスは見つからない。行った部屋は覚えてるかな？

アイテム	
モンスター	ギブド×5

17



（ヤミ）

ポルスボイスの簡単な倒し方はわかったかな？　それがわかれば、この部屋はカンタンだ。

置いてあるカギも、モチ拾っておくべし。まあ横のドアを開けるのに、おあつらえ向きといったところだろうね。

終わりは近い。先を急ごう！

アイテム	
モンスター	ポルスボイス×2　ギブド×2 キース×2

18

ここもハシゴ戦法を使えば楽勝。すでにいいカモだ！（キー出ます）

アイテム	
モンスター	ギブド×5

19

ポルスボイスは、戦わずして勝てる。やり方は…わっ！　アブナイ…。

アイテム	
モンスター	ポルスボイス×5

20

これは言わずと知れた、ポルスボイスのことなんだけど…。

アイテム	
モンスター	なし

21

デグドガはある種の衝撃波を受けると、こうなってしまう…。

アイテム	
モンスター	デグドガ　石像×4

22

とくになんにもない部屋なので、わざわざ来る必要はない。

アイテム	
モンスター	ギブド×6

23

これで5個目のトライフォース。笛も手に入ったし、やったネ！

アイテム	
モンスター	なし

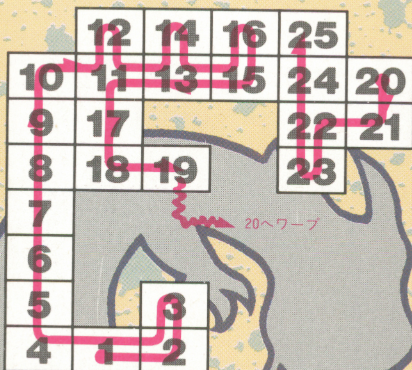
これが 地下迷宮編 LEVEL 6

道がだんだん長くなるほど迷宮のナゾも深まって…

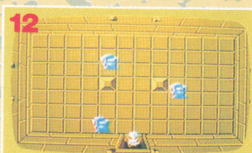
レベル6は迷宮の入り組み方がすごくなってきている。敵の強さも考えて、トライフォースのあるレベル中では最難関。
迷宮の中間と終わりの方に意味のない部屋がいくつかある。敵もいやらしいヤツしかいないので、覚えといた方がいい。

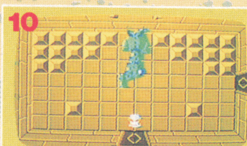
タテ食い虫のライクライクと呪文連発・ウィズローブ!!

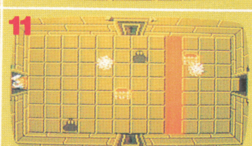
このレベルの難しさの原因は、ひとえにウィズローブとライクライクのせいである。マジカルソードと命の水なしでは、途中で気が狂ってザセツしてしまう。
アイテムはとても強い武器なので、どんなことがあっても取るべし!!

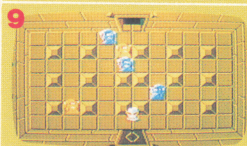


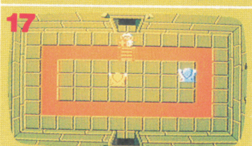
●迷宮の各部屋のなかの番号は、攻略ルートの順になっています。1はスタート、最終番号でトライフォース入手!



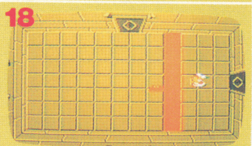


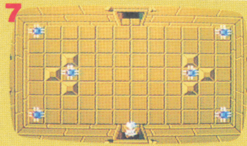


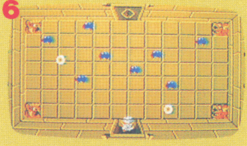


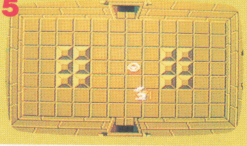


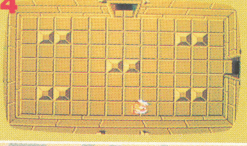


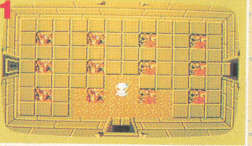






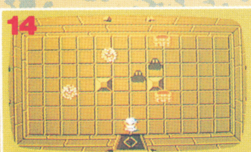


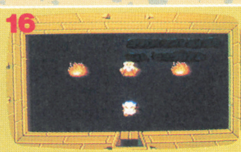


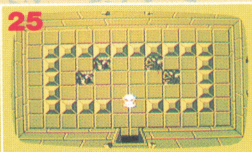


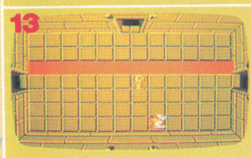
ぜん

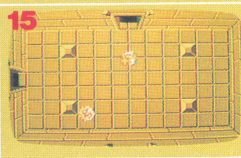
の全マップだ!!

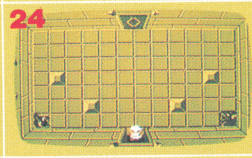


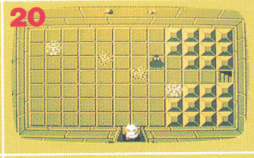


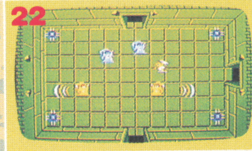


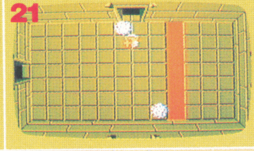


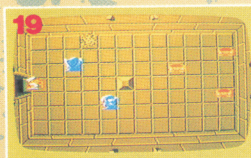


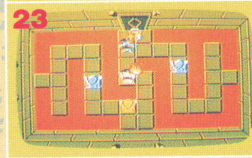






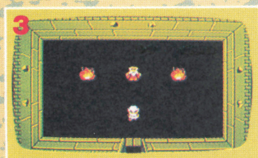


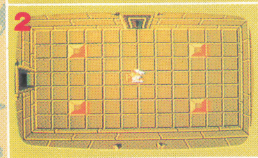




ドラゴン

DRAGON





アイテム表

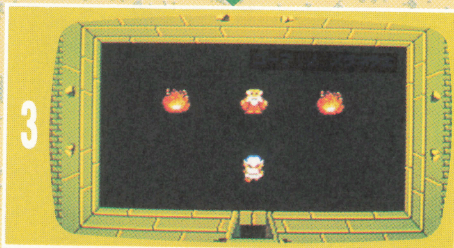
●装備品＋この迷宮で手に入るもの

マジカルソード	ローソク(青)	リング(青)
マジカルシールド	笛	爆弾
マジカルブーメラン	命の水	マップ
マジカルロッド	イカダ	コンパス
メッセージ	はしご	
弓と木の矢	パワーブレスレット	

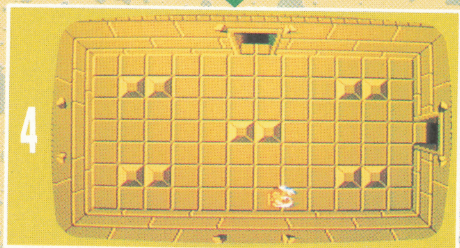


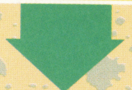
中盤戦最後のトリデ！ここがいちばんツライところ

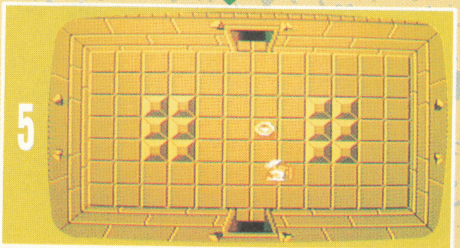


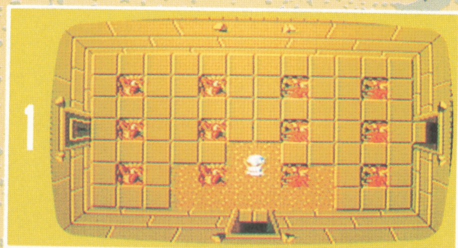


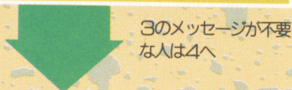




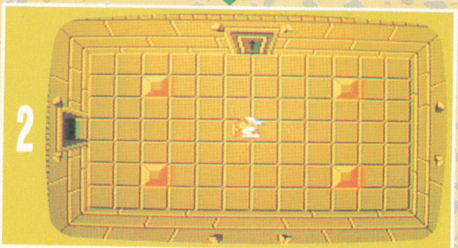








3のメッセージが不要な人は4へ

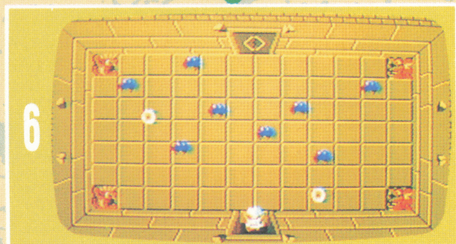


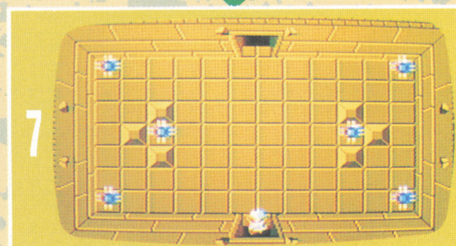


マジカルロッドがどうしてもほしい！

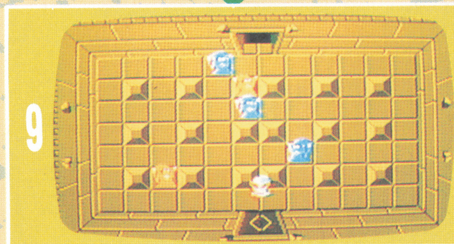
さて、このレベル6においていちばん気をつけなければならないのが、ウィズローブ。効く武器は唯一・剣だけで、バクダン、ブーメランなど、あとはいっさいダメ。とくに青色のウィズローブはきわめて手強く、ゴーストなみの動き方をしてリンクをおそってくる。

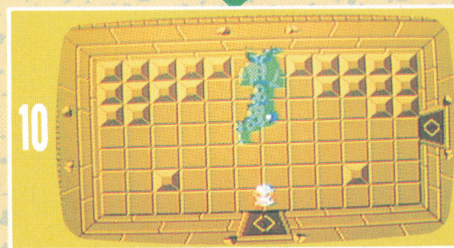
しかし、この迷宮にはマジカルロッドが待っている。ホワイトソード並みのパワーを持った、ウィズローブと同じ呪文を出す武器だ。キミにとって剣の次に心強い武器となろう。

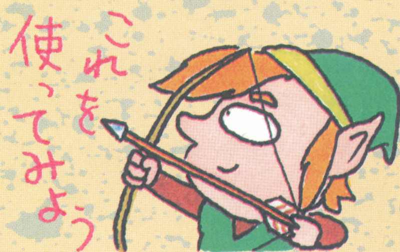






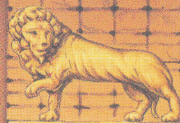






LEVEL 6 地下迷宮攻略ルート



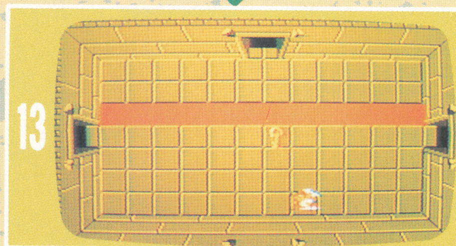


DRAGON ドラゴン

	12	14	16	25	
10	11	13	15	24	20
9	17			22	21
8	18	19		23	
7					
6					
5		3			
4	1	2			

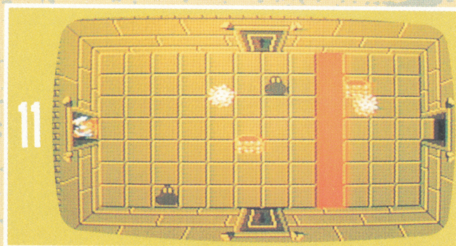
20へワープ

レベル6全体マップ

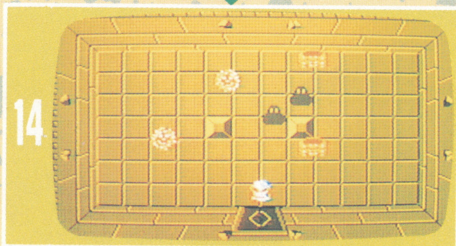


13

行く必要なし！ 15へ

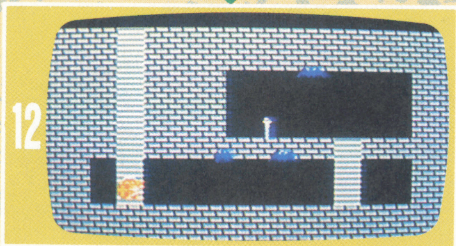


11

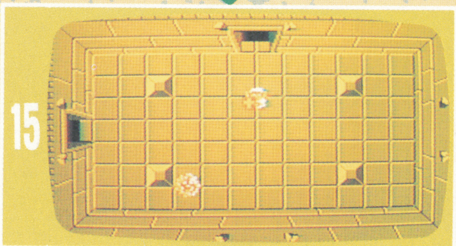


14

16のメッセージが不要な場合は17へ



12

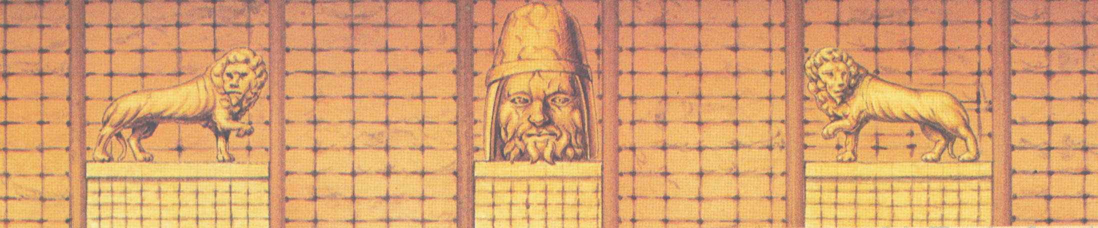


15

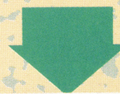


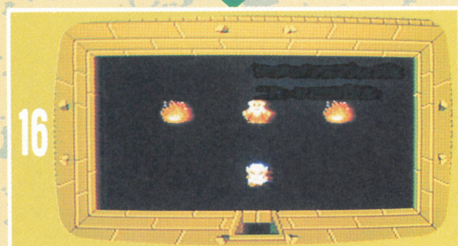


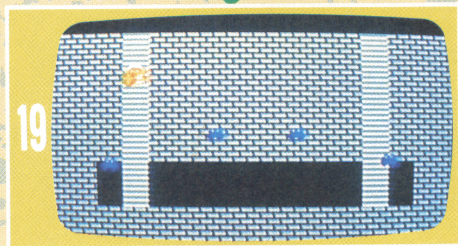






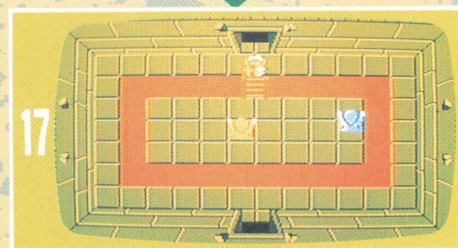


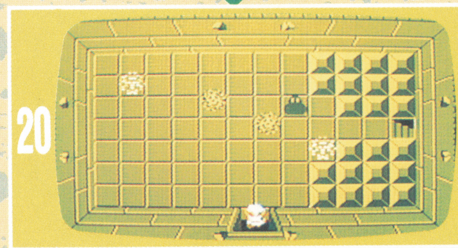

16


19



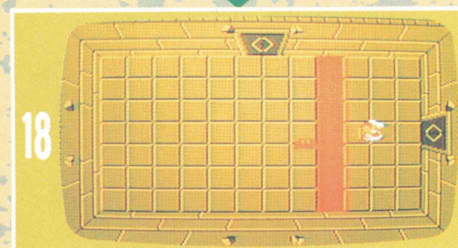


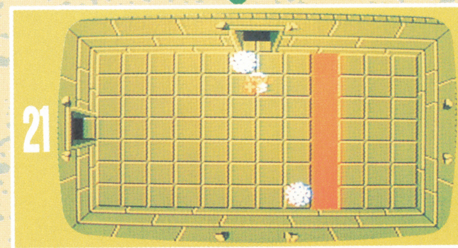

17


20





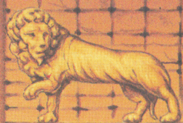

18

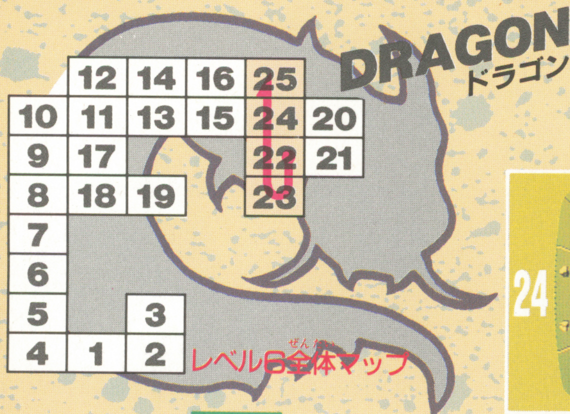

21



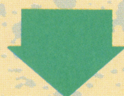


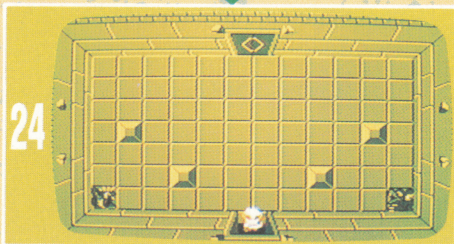




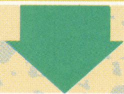


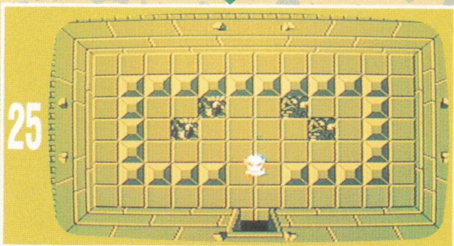
DRAGON
ドラゴン
12 14 16 25
10 11 13 15 24 20
9 17 22 21
8 18 19 23
7
6
5 3
4 1 2
レベル6全体マップ



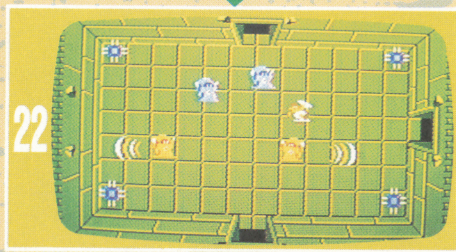


24





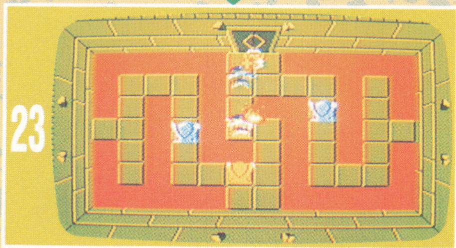
25



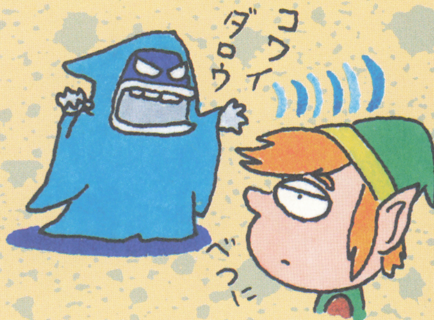
22



行く必要なし！ 24へ



23



コワイダロウ
べつに









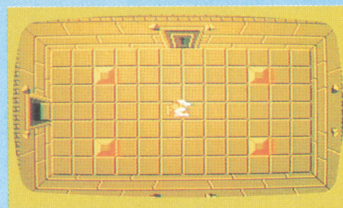
強敵・ウィズローブのしつこい攻撃！ハプニング必至の迷宮だぞ!!

DRAGON ドラゴン

	12	14	16	25	
10	11	13	15	24	20
9	17			22	21
8	18	19		23	
7					
6					
5		3			
4	1	2			

レベル6全体マップ

2



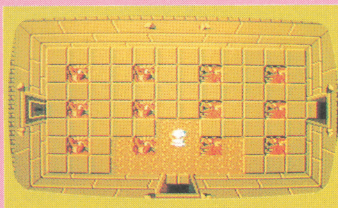
［ヤミ］

のっけからいきなり、やっかいな敵が現われた。

ウィズローブという魔法使いだが、攻略のポイントは、オレンジについていえばそう難しくはない。「ドル塔（ドルアーガの塔）」式に部屋のすみで待てばいいのだ。使えるのは剣だけだからね！（キー出ます）

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×4

1



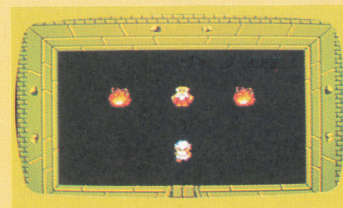
さて、中盤戦のヤマ場、レベル6までやって来た。

ここで欲しいＬＩＦＥの数は、13。そしてすでにマジカルソードは持っていることを前提としておこう。

なぜこんなにあるかって？　キミぃ、地上編を読みとばしただろう！　タワケ!!

アイテム	
モンスター	なし

3



はやばやとおじいさんのメッセージをもらうことになった。

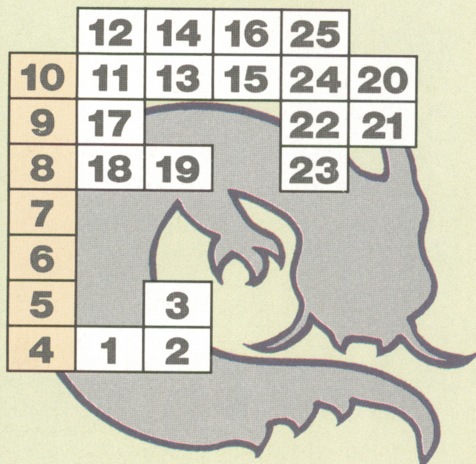
ゴーマーとは、レベル6の最後の敵。どうやらおじいさんの言うところが弱点らしいが、さてなにで攻めるかが問題。

ねらう武器のたぐいとなれば、だいたい決まってはくるけどね。

アイテム	
モンスター	なし

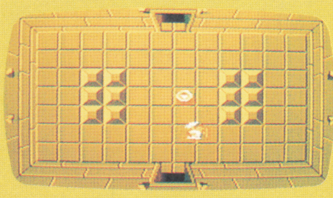


DRAGON ドラゴン



レベル6全体マップ

5



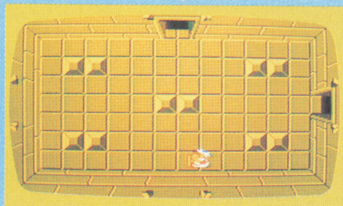
強くてカゲキなヤツのあとには、弱くておとなしいヤツ。

こんな敵は、このレベルではホント、息ぬきといった感じになる。次の部屋へ行く前のリハーサルみたいな感じで、軽くこなしておくべし。──おっと早くもコンパスが！

ウィズローブの猛攻はまだまだ!!

アイテム	
モンスター	ゾル×5

4



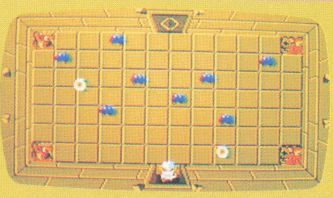
とにかくこのレベルのメインはウィズローブ。ここでも5人出てくる。

やはり、すみで待ちぶせて、呪文をシールドで受けたら（とーぜんマジカルシールドだよ！）あとは「刺す」。

ぜんぶいっぺんに消えることがあるが、それはボスをやっつけたのである。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×5

6



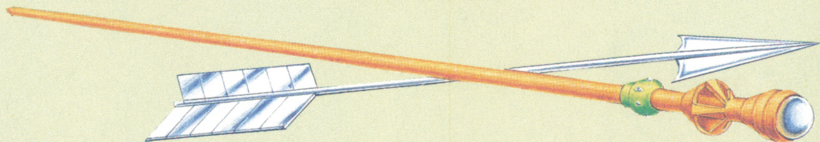
キースが8匹に、石像が4すみにある。たまらなくうっとうしい光景だ。

入口から半ブロック踏みだした体制で、ブーメランのみでやっつけるのが得策。

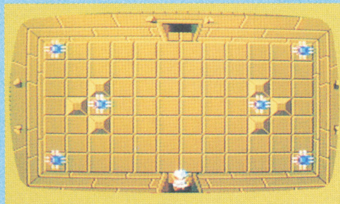
毎度毎度かまっているヒマもないけど、上が開かないんじゃあ、仕方ないよね。

さて次はなんだ？（キー出るよ）

アイテム	
モンスター	キース×8　石像×4



7



トラップが3段にならんでいるだけの部屋。

そのまま止まらずに、一気にまっすぐ抜けてしまうのがいいだろう。

さてこのトラップ・ルームを抜けると、いよいよ地獄が待っている。

覚悟はよいかな？

アイテム	
モンスター	トラップ×6

8

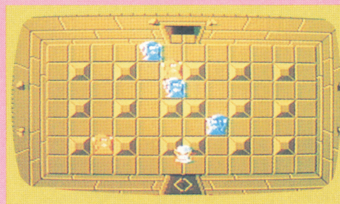


部屋のシャッターは閉じられ、おまけにこの敵！　まさに生き地獄だ。

青いウィズローブは、3回刺さないと死なない、超強敵。ボディアタックはしかけて来るわ、呪文は連続してかますわ、あっちこっち逃げるわ…。そこにわざとらしくライクライクがいる。危し、マジカルシールド!!

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(青)×2　ライクライク×3 ウィズローブ(赤)×2　バブル

9



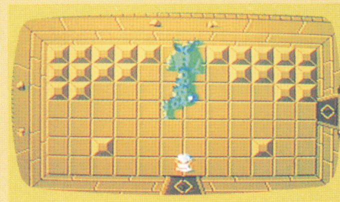
もうこのへんで死亡者が出てもおかしくない局面である。

ウィズローブの行動にブロックは無関係。どこにでも現われ、どこでも通り抜ける。とくに青ウィズはマジシャンというより、ゴーストに近い。

戦いたくなかったらすみやかに通過せよ！

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ウィズローブ(青)×3

10



8、9に追いうちをかけるかのように、とんでもないやつが居すわっていた。グリオーク。しかもこんどは3つ首である。

密室での戦いというのが、逃げ場がなくていちばんツライのだ。しかしその試練を越えてこそ、道は開ける！

命の水、使った人が多いのでは？

アイテム	
モンスター	グリオーク(3つ首)

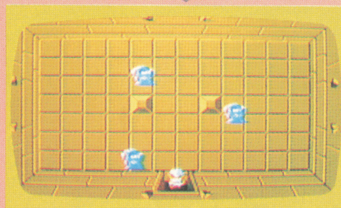


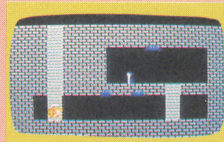
DRAGON ドラゴン

	12	14	16	25	
10	11	13	15	24	20
9	17			22	21
8	18	19		23	
7					
6					
5		3			
4	1	2			

レベル6全体マップ

12



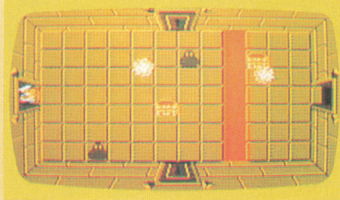


地下室への入口をほのめかしているような、部屋の場所と形。そのとおりであって、この下にマジカルロッドが眠っている。

気持ちがあせるのはわかるが、冷静に!!

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ウィズローブ(青)×3

11



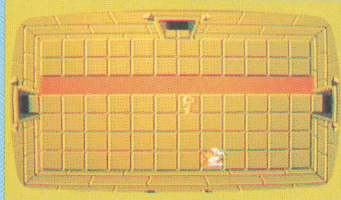
命の水はとりあえず1回使ってしまったことにして、表からはずしておこう。

さてこの部屋だが、堀がある分だけ、こちらに有利。うるさいバブルも、堀は越えて来られないからね。——ここでマップ。早い！

先にゾルをやってから1回スクロールさせると、ライクライクがゾルに変わってしまう。

アイテム	
モンスター	ライクライク×2　ゾル×2 バブル×2

13



［ヤミ］

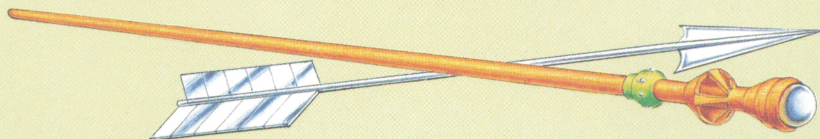
またもやウィズローブ。

ただしこんどはオレンジだけだから、だいぶ楽（に感じる！）。

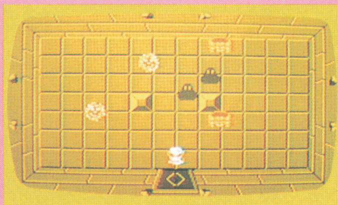
置いてあるカギを取っておいて、上か、それとも右か…？

上が近そうだから、なんとなく（？）上に行ってみよう。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×4



14



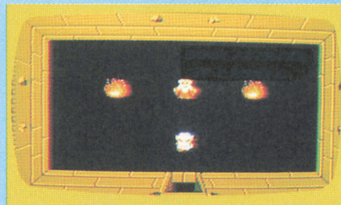
なんとシャッターが閉じてしまい、またおなじみの複合。

もうブーメランをロッドに持ちかえた人は多いだろうね。なんたって剣がバブルのせいで使えなくても、敵を倒せるんだから。

言うのが遅れたけど、ロッドはウィズローブとタートナック、ボルスボイスにはペケ！

アイテム	
モンスター	ライクライク×2　ゾル×2 バブル×2

16



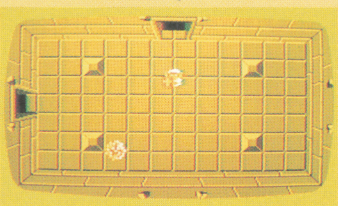
またもやおじいさんがいて、メッセージを…。えっ、なんですか？

ともかく、これはレベル7のヒントなのだ。地上の場面では、ここだとまでの場所の指定はしたが、なにをどうすればレベル7への入口が開くのかまでは教えられない。

キミたちが考える番だ！

アイテム	
モンスター	なし

15

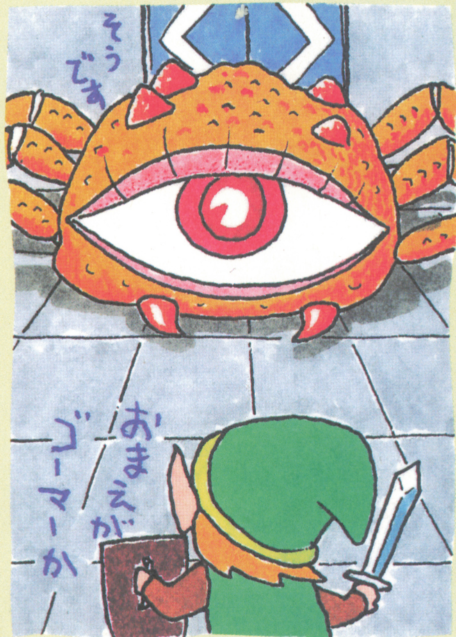


またまた、地獄のカルテットである。

バブルとライクライクが一緒になっているときが、いちばんコワイ。

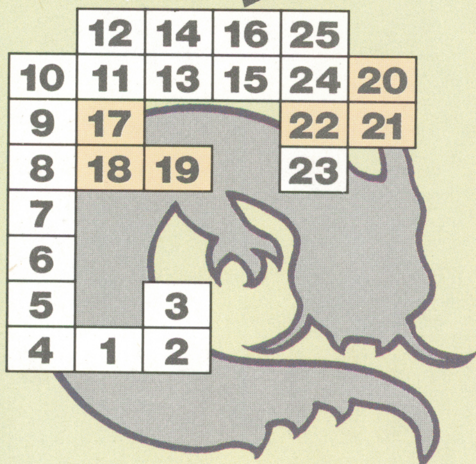
なにぃ、マジカルシールドがなくなった？それではウィズローブの呪文が受けられないぞ！　根性でがんばりなさい。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ライクライク×2 ウィズローブ(青)×2　バブル×2



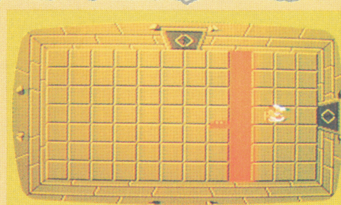


DRAGON ドラゴン



レベル6全体マップ

18



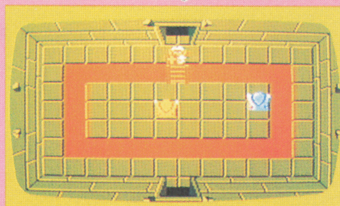
しばらくカゲキだったのが続いて、ちょっと中休みといった画面である。

ロッドでちょいちょいとやっつけちゃえばいい。もはやバイアもたいした敵ではない。

はい、次の部屋へ進む準備はいいかなぁ？予想としては、また次で何人かが命を落とすことに…。

アイテム	
モンスター	バイア×5

17



［ヤミ］

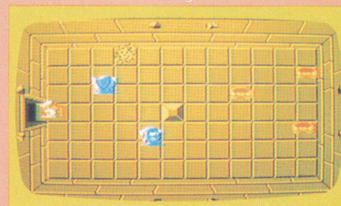
ウィズローブのしつような攻撃は、まだまだつづく。

シールドのない人は、とにかく呪文をよけよう。チョコマカ逃げながらスキをつくという戦法しか、こいつらには通用しない。

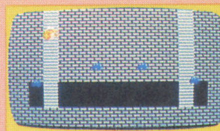
いいかげんザセツしそうになるのがこのへんなんだけど…ガンバレ！　もう少し!!

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ウィズローブ(青)×3

19



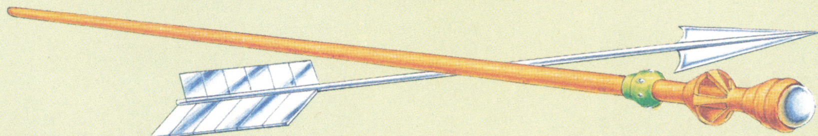
もうイイカゲンにしてくれー！



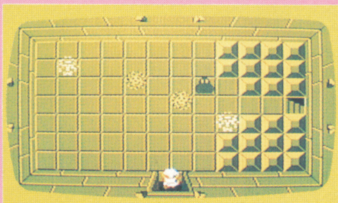
と、絶叫したくなった人もいるのではないだろうか？　それほどまでに、レベル6は難関なのだ。

ここからワープして、20へと出るぞ！

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ライクライク×3 ウィズローブ(青)×3　バブル



20

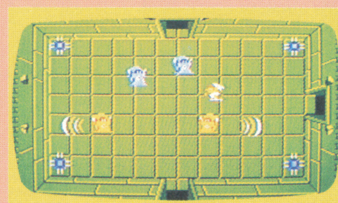


いきなり部屋のまん中に出され、そのうえにライクライクとバブルのコンビネーション。わからなければ(わかっていても)大ピンチである。

先にゾル2匹をやっつけてから、いったん画面から逃がれ、ライクライクをゾルに変えてしまおう。このトリックは使えるぞ!!

アイテム	
モンスター	ライクライク×2　ゾル×2 バブル×2

22

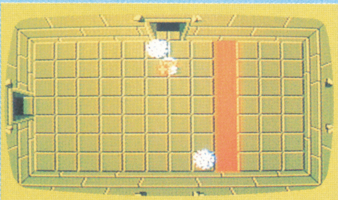


ウィズローブ・プラス・トラップ地獄。すみでの待ちぶせができない。どころかうかつに壁ぎわに行くとダメージを食らってしまうので、動きの制約された戦いとなる。

ここはやっぱり全滅させておいて、次へ行きやすくしておこう。すぐにゴーマとご対面でもいいんだけど、ひとまず、下へ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ウィズローブ(青)×2 トラップ×4

21



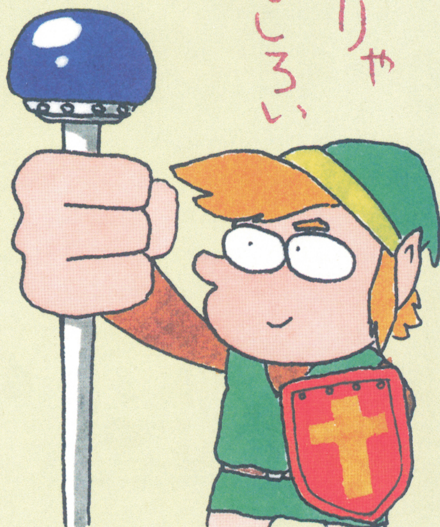
[ヤミ]——恐怖の前の静けさ、みたいな画面である。

バイアとバブルの混合なら、とくにコワイことはない。遠慮なくやってしまえる。

さて、残す4画面中、2画面がウィズローブ面だ。また…苦労しそう。

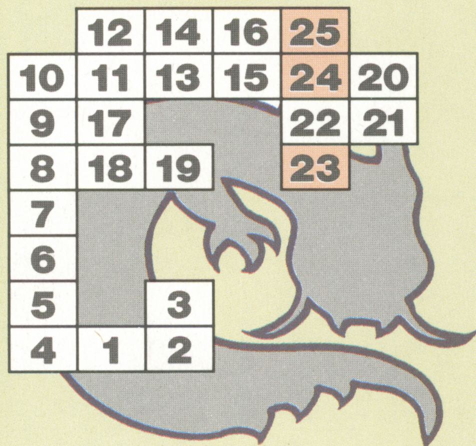
LIFEは大丈夫かな?(キーが出るぞ)

アイテム	
モンスター	バイア×3　バブル×2



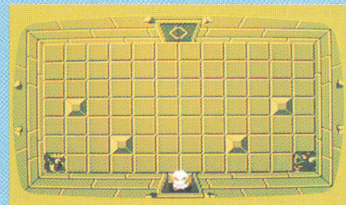


DRAGON ドラゴン



レベル6全体マップ

24



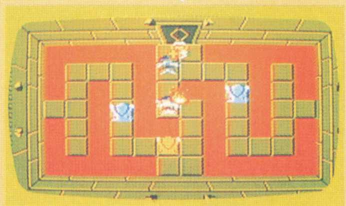
そして長い苦難をのり越えて…おっとまだだった、レベル6の親玉、ゴーマを倒さなくては。

じいさんに教わった弱点に、ある武器をオミマイしてやればいいのだ。敵が弱点を露出したときがチャンス。

1発だけで、あっさり死んでくれる。

アイテム	
モンスター	ゴーマ(赤)

23



［ヤミ］

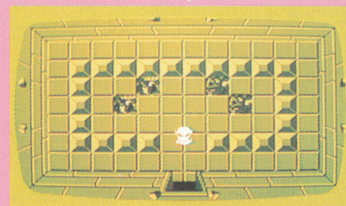
ウィズローブの攻撃も、レベル6ではこれがやっと最後。

なにか特別にアイテムが出るだろうかと思ったら、もののみごとになんにも出ない。

この部屋に来るのは、時間とＬＩＦＥの損だったってこと。素直に上に行ってた方がよかったね！

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(橙)×2　ウィズローブ(青)×3

25

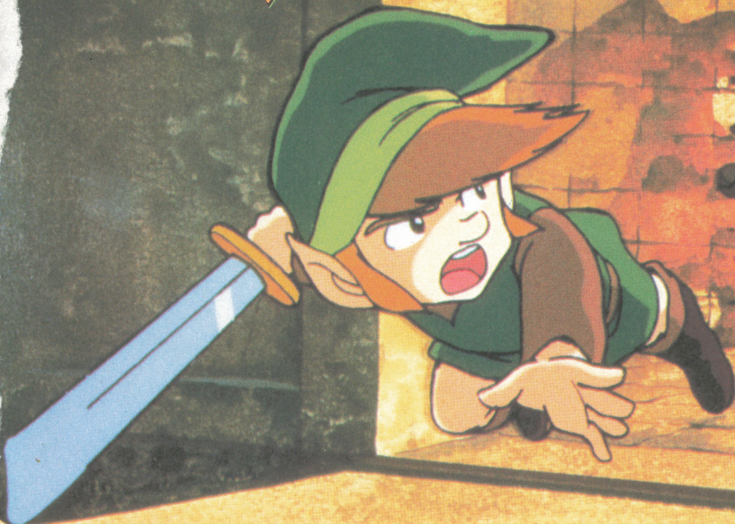


ようやく、ホントにようやく、6つ目のトライフォースを手にできた。

レベル1～8までのなかでは、おそらくこのレベル6が最難。何回も復活してプレイした人、途中でマジカルシールドをなくした人、みんなみんな、ご苦労さまでした。

これからは後半戦だ。みんなガンバレよ!!

アイテム	
モンスター	なし



LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
(デスマウンテン)

攻略法大ヒント集

切りとり
ジグソー付!!

●地下迷宮の後半戦! 緊張して進め!!

●いよいよ「ゼルダ」も後半戦に突入だ。だけど、ここからは、いままでみたいに迷宮の全体マップとか攻略ルートを公開することは、残念ながらできないのだ。「エッ、そんなのないじゃんか!!」なんて思うのはチョット早い。マップやルートは見せられないけど、迷宮のなかの部屋という部屋は全部のせて、ひとつひとつにヒントを書いておく。隠れ通路のある部屋は部屋のフロアだけしか見せられないけどネ(ゴメン)。この本のうしろの方に部屋の写真だけ集めておいたから、切りとってバラバラにして自分でつないでマップを完成してほしい。それじゃ、ヒント集をはじめるよ!!



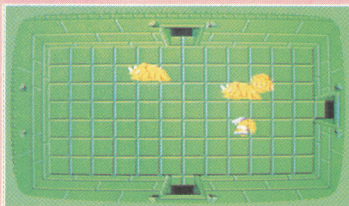
妖精の泉には秘密があった！ レベル7の入口発見!!

切りとりジグソー付!!

大ヒント集

さーて、いよいよレベル7、「ゼルダの伝説」も後半戦に突入だ。これ以後は、今までのように迷宮の全体マップや攻略ルートをしっかり公開するやり方はしない。全部教えちゃったらゲームの楽しみがなくなっちゃうからね。各部屋の番号はルート順じゃなくて、バラバラにふってある。この本の185ページに同じ番号でLEVEL7のすべての部屋の写真を、もう一度のせておいたから(これが「切りとりジグソー」だ)、これを切りとって、自分でゲームを進めながら1枚1枚つなげていこう。全部つながればマップ完成だ。ゼルダ姫救出にむけて急げ!!

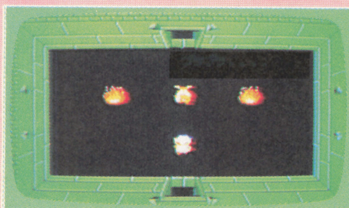
1



ここまでくれば、もうドドンゴの攻撃にも慣れてきたはず。爆弾をムダ使いしないよう1発でしとめてやれ！

アイテム	
モンスター	ドドンゴ×3

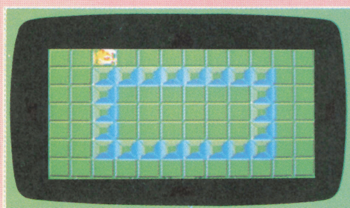
2



ポツンとゴーリアがすわっている。なにかあげないと、通してくれないのだ。さて、どうする？

アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)

3

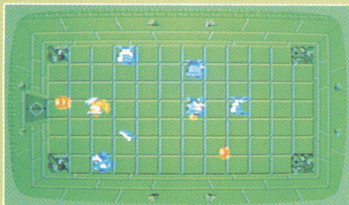


まずロウソクで灯りをつけよう。現われた敵はキース。マジカルロッドやブーメランなどの飛び道具でかたをつけよう。

アイテム	
モンスター	キース×8

LEVEL7のヒント：入口の見つけ方は、「ある場所であるアイテムを使ってみること」。地上の攻略法のところにもヒントがのっているぞ。戦いは、レベル6でマジカルロッドを取っていれば楽勝。このレベルで手に入るアイテムは、レベル8の入口を見つけるとき、役にたつよ。

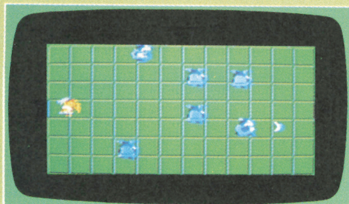
4



ゴーリアの投げてくるブーメランにも注意だけど、もっといやらしいのが石像の出す火の玉。タテはやっぱり必要なのだ。

アイテム		
モンスター	ゴーリア(青)×5	石像×4

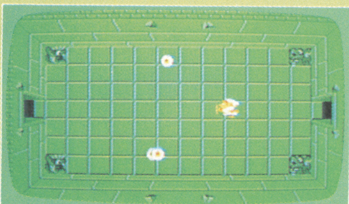
5



青いゴーリアが6匹登場。青は赤より少し手ごわいので要注意だ。ブーメラン&ソード攻撃もいいけど、ロッド攻撃も有効だ。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×6

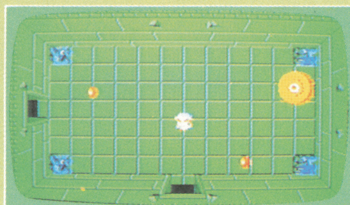
6



やたら大きいデグドガだけど、弱点を知っていれば恐くない。例の方法で小さくして、ソードでひとつきだ！

アイテム		
モンスター	デグドガ	石像×4

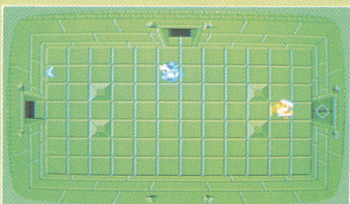
7



デグドガが登場。こいつの弱点を知っていればやっつけてしまえばいいけど、知らなければ、戦いをさけ、別の部屋へ行こう。

アイテム		
モンスター	デグドガ	石像×4

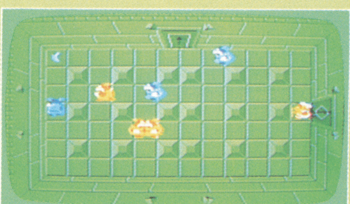
8



まず、くいしんぼうのゴーリアにはエサをあたえて、エサにむらがったところを、一気にソードでくしざし。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)×3 ゴーリア(青)×3

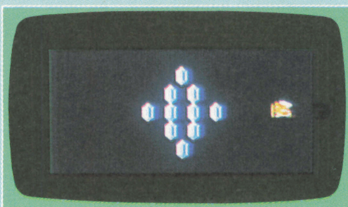
9



部屋の真ん中にまずエサをしかけよう。すると、赤も青もエサにつられて集まってくるので、ソードのひとつきできまり。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)×4 ゴーリア(青)×2

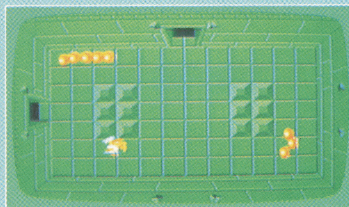
10



宝の山発見。でも見ための印象より、手に入るお金は10ルピーと少ない。でも、ないよりはまし。この部屋には必ず行こう。

アイテム	
モンスター	なし

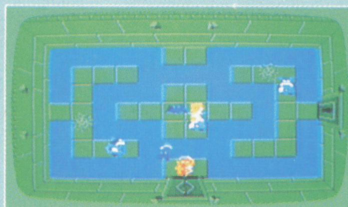
13



モルドアームは恐くない。ソードが飛ばなければ、マジカルロッドの呪文でやっつけてしまおう。楽勝で爆弾いただきだ。

アイテム	
モンスター	モルドアーム×2

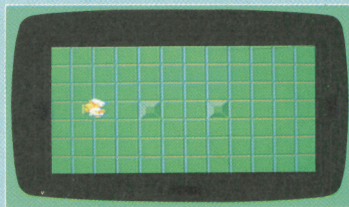
11



まずローソクで部屋の灯りをつけましょう。すると離れた所にゴーリアやキースがいるはずだから、ロッドでやっつけよう。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×3　バブル×2 キース×3

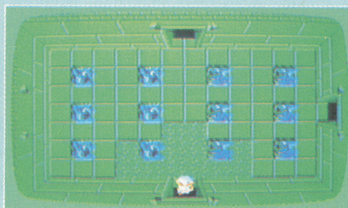
14



またまたゴーリア登場。エサを使うのがベストだが、なければ遠くからロッドでねらい撃つしかない。エサを取りに帰る?

アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)×3 ゴーリア(青)×3

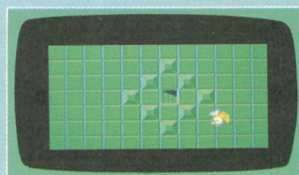
12



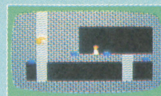
いよいよレベル7のスタートだ。上と右に出入口がある。さて、キミならどちらから探険してみる?

アイテム	
モンスター	なし

15

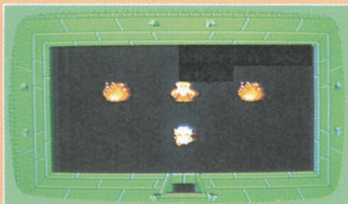


お宝のにおいがしてきた。でも守っているのがゴーリアだから、たいしたもんじゃないかもしれない。



アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×3 ゴーリア(赤)×3

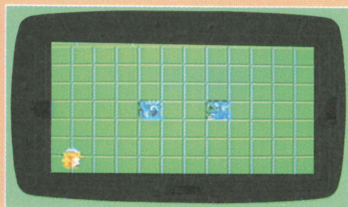
16



なかなかイミシンなオジイサンのお言葉。どうやらレベル9の入口のヒントみたいだ。

アイテム	
モンスター	なし

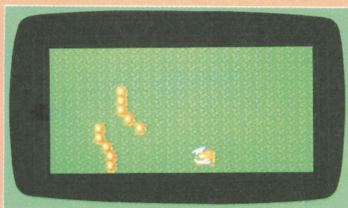
17



ブーメラン使いのゴーリア登場。ここは基本どおりブーメランで動きをとめ、ソードでやっつけてしまおう。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×5　石像×2

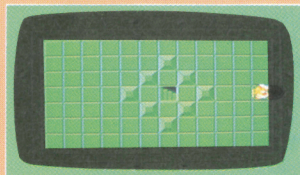
18



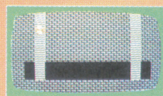
やたらくねくねしている大ミミズのモルドアーム。こいつはちっともこわくない。マジカルロッドの呪文でやっつけよう。

アイテム	
モンスター	モルドアーム×2

19

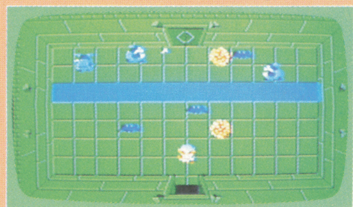


レベル7ではよく登場するゴーリア。エサでひきつけたり、ロッドで遠くからやっつけよう。青の方が手ごわい。



アイテム	
モンスター	ゴーリア(赤)×3 ゴーリア(青)×3

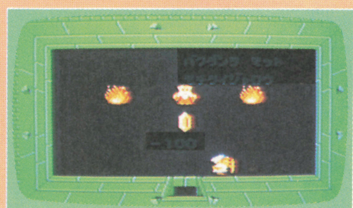
20



この部屋のゴーリアには、あまりエサがきかない。だからここはバブルに注意しながら、ブーメラン&ソード攻撃でがんばれ。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×3　バブル×2 キース×3

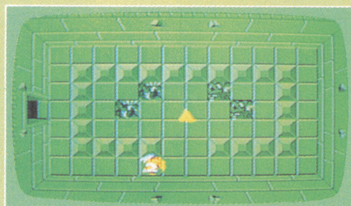
21



またまた登場バクダンジイサン、出費が少しいたいような気もするけど、後のことを考えれば増やしてもらうしかない。

アイテム	
モンスター	なし

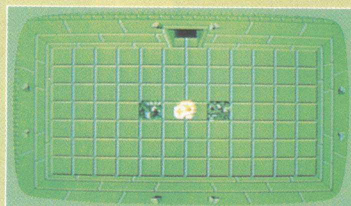
22



やったぜ！ ７つ目のトライフォース獲得。このレベル７は楽勝だったみたい。次のレベル８へと急ごう。

アイテム	
モンスター	なし

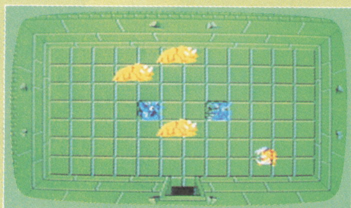
23



キーを拾ってすばやく出るのもひとつの手だけど、弱いロープが相手だから、ブーメラン＆ソード攻撃で軽くかたずけよう。

アイテム	
モンスター	ロープ×５　石像×２

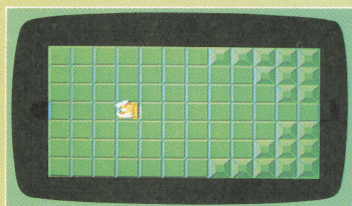
24



ドドンゴ登場。もしキミがドドンゴが苦手なら、さっさと次の部屋へ行ってしまう。無理して戦う必要はない。

アイテム	
モンスター	ドドンゴ×３　石像×２

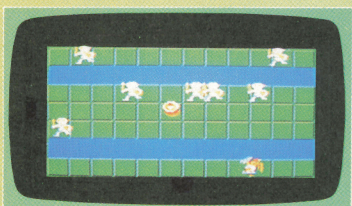
25



レベル７の最後の敵はアクオメンタス。倒す方法はいろいろあるけど、このレベルで多く使った武器がいちばん有効。

アイテム	
モンスター	アクオメンタス

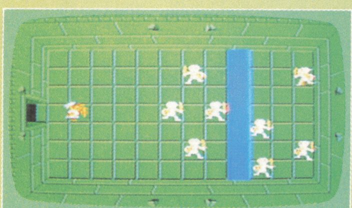
26



まず、部屋にあかりをつけよう。現われた相手はガイコツのスタルフォス。マジカルロッドの呪文をぶつければ楽勝だ。

アイテム	
モンスター	ギブド×８

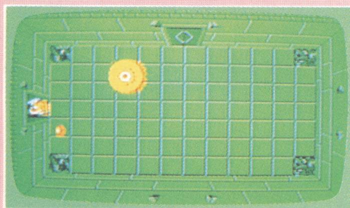
27



ライフが全開していないとき、スタルフォス攻撃にはやっぱりマジカルロッド。動きもトロイから楽勝！

アイテム	
モンスター	スタルフォス×８

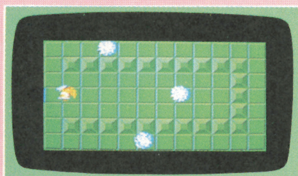
28



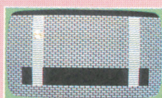
弱点を知っていれば、楽勝だね。石像の出す火の玉に注意しながらやっつけよう。もし弱点を知らなかったら……………。

アイテム	
モンスター	デグドガ　石像×4

29

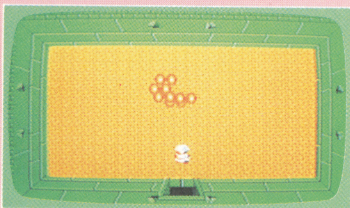


ウォールマスターにつかまると、スタート地点までもどされてしまう。でもやっつけないと先へ行けないぞ。



アイテム	
モンスター	バブル×3 ウォールマスター×5

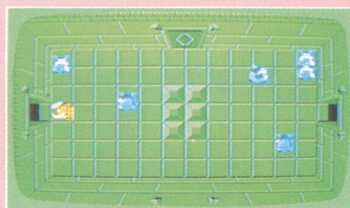
30



迷宮に住む大ミミズのモルドアーム。動きがトロイので、もし赤いローソクを持っているなら、焼いてしまうのもいい。

アイテム	
モンスター	モルドアーム×2

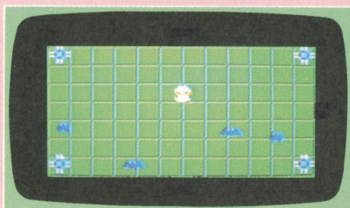
31



ゴーリアにはやっぱりエサをあたえるのがいちばん。エサにむらがるゴーリアを遠くからロッドでやっつけるのも手だ。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×6

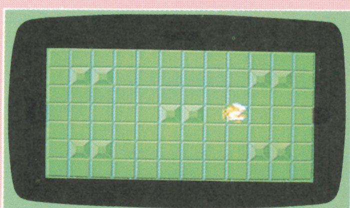
32



部屋に入るといきなり襲ってくるのがトラップ。要注意だ。出てくるモンスターはキースだけ。ブーメランで楽勝。

アイテム	
モンスター	キース×4 トラップ×4

33



もし、エサがなかったら、取りにかえるのもひとつの方法。ゴーリアは、離れた所からマジカルロッドで攻撃しよう。

アイテム	
モンスター	ゴーリア(青)×6



リンクも歩けば、棒じゃなくて、○にあたってしまった！

切りとりジグソー付!!

大ヒント集

最後のトライフォースがある迷宮が、このレベル8だ。

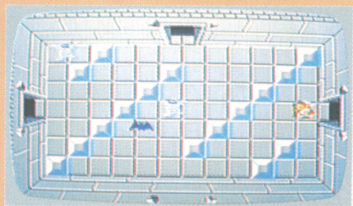
まず入口を見つけるのに、かなり苦労するはず。そして、迷宮の中に入っても、なかなかの強敵が待ちうけているから、何度も薬を買いに行くことになるだろう。

しかし、この迷宮で手に入るアイテムは、炎を出す呪文が使える聖書と、何度でも使えるマジカルキーなのでこの2つは必ず取りに行こう。

迷宮内の敵で、もっとも注意しなくてはいけないのがタートナック。こいつにはＬＩＦＥをやたら使ってしまうだろう。マジカルソードでうしろや横から切りかかるしか方法はない。アクションゲームのテクニックが必要な敵なのだ。ポルスボイスやゴーマーには、ある特定の攻撃方法しか効きめがない。まだわかってない人は、がんばって倒し方を見つけてくれ。

めざすはゼルダ姫救出だ。にっくきガノン!! 首を洗って待ってろよ!!
（各部屋の解説の上の番号はルート順にはなってない。要注意!!）

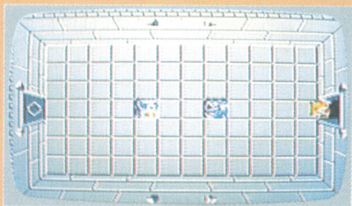
1



ポルスボイスをやっつけてから、ギブドとキースはロッド攻撃で倒してしまおう。この部屋はこれで楽勝。

アイテム	
モンスター	ポルスボイス×2　ギブド×2 キース×2

2

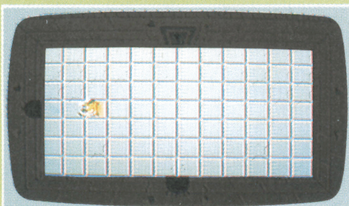


テスチタート登場。こいつには爆弾攻撃がいいけど、爆弾を保存したければロッドを使おう。石像の火の玉にも要注意。

アイテム	
モンスター	テスチタート　石像×2

大ヒント集の使い方：この本の187ページにLEVEL8のすべての部屋の写真がのっている。これを切りとってバラバラにして、ゲームを進めながら部屋と部屋をつないでいこう。新しい部屋に進むごとに、この大ヒント集のなかのその部屋のヒントを読もう。ためになるハズ//

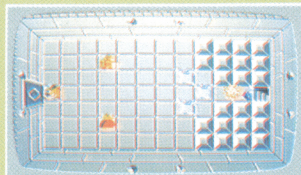
3



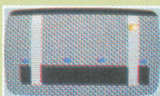
テスチタートにはやっぱり爆弾。1発でしとめられなかったら、あとはソードかロッドで息の根をとめてしまおう。

アイテム	
モンスター	テスチタート

6

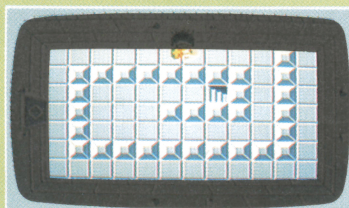


出てくる敵はタートナックとギブド。ソードを使ってやっつけよう。バブルに触れるとソードが出なくなるから要注意。



アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×2　ギブド×3 タートナック(青)×1　バブル×2

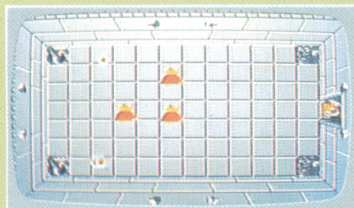
4



ワープゾーンから出たらいきなりポルスボイスが登場するから、例のアイテムを用意しよう。そうすれば楽勝。

アイテム	
モンスター	ポルスボイス×8

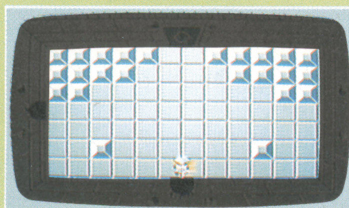
7



マジカルソードの威力は相当なもの。タートナック(赤)なんか一撃でOK。うしろから近づいて、バッサリやっつけよう。

アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×3 石像×4

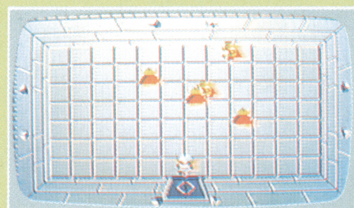
5



4本首のグリオーク。やっぱりこいつは接近して、ソードでやっつけるのだ。飛びまわるヘッドオブグリオークにも注意。

アイテム	
モンスター	グリオーク

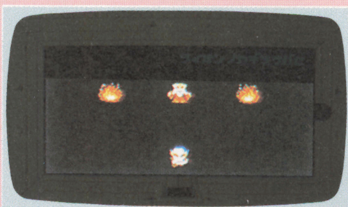
8



ここまで来れた人なら、タートナック(赤)を倒すぐらいカンタンなはず。ひきょうだけど、うしろから近づいてバッサリ。

アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×5

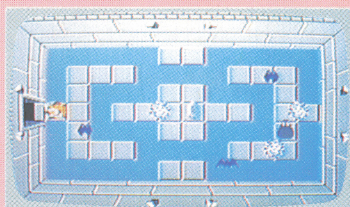
9



あると便利なこのアイテム。このヒントはこのレベルの中にこれがあるということ。もうみつけたかな?

アイテム	
モンスター	なし

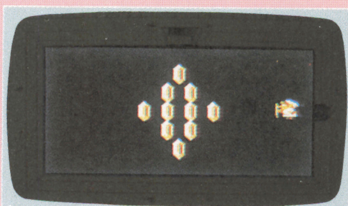
12



この部屋に入ったら、まず灯りをともそう。離れ小島には、ゾルやキースがいるからマジカルロッドの呪文でやっつけよう。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　キース×3 バブル×3

10



ほっと一息つけるのがこの部屋。10ルピーもらってひと休み。でも、もう少しお金くれないかなぁ、と思ってしまう。

アイテム	
モンスター	なし

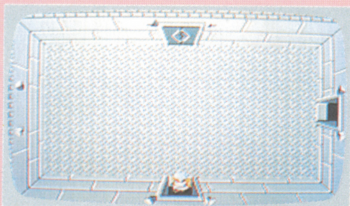
13



こいつの弱点を知っていれば楽勝。でももし知らなかったら…。まあ、いろんな武器をとにかくためしてみるしかないね。

アイテム	
モンスター	ゴーマー(青) 石像×4

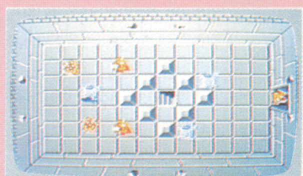
11



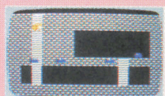
ゴーマー登場。こいつはある武器である場所をねらい撃ちをすればやっつけられるんだけど…。いろいろためしてみよう。

アイテム	
モンスター	ゴーマー(青)

14

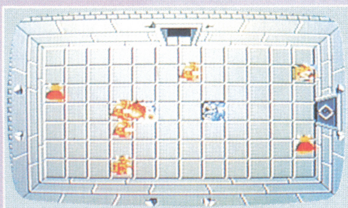


宝のある部屋の敵は強い。ギブドはロッドの呪文で、最後のタートナックはソードでしとめよう。



アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×2　ギブド×3 タートナック(青)×1　バブル×2

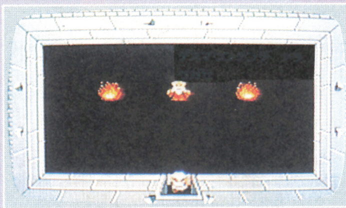
15



ここまでくればLIFEも減っているはず。できればタートナックとの戦いをさけ、キーを取ったら次の部屋へ進もう。

アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×6 石像×2

18



これもアイテムのヒント。でも少しわかりにくいかもしれない。深読みして、まどわされないようにしよう。

アイテム	
モンスター	なし

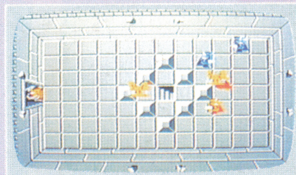
16



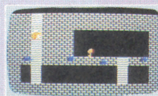
シールドがなかったら、ここでの戦いはきびしいものになるはず。とにかくタートナックの動きを読んでうしろから倒す。

アイテム	
モンスター	タートナック(青)×6 石像×2

19

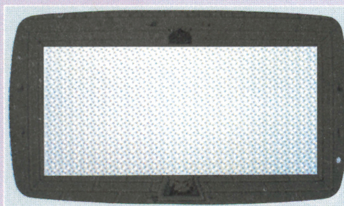


宝の部屋の敵だから、気をひきしめて戦おう。まずポルスボイスをカルーク倒し、そのあとタートナックをくしざしに。



アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×2　ポルスボイス×2 タートナック(青)×2

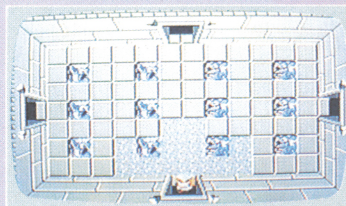
17



テスチタートは爆弾一発で倒すことができるけど、爆弾をムダにしたくないなら、さっさと仕事をすませ次の部屋へ行こう。

アイテム	
モンスター	テスチタート

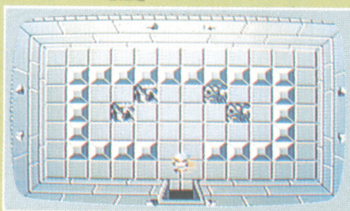
20



この出入口を見つけるのに苦労した人も多いはず。でもここで安心していてはいけない。いよいよレベル8のスタートだ！

アイテム	
モンスター	なし

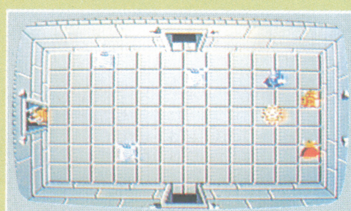
21



やったぜ／ 8つ目のトライフォースだ。装備も完璧だし、デスマウンテンへ急ごう。ゼルダ救出まであとひと息だ／

アイテム	
モンスター	なし

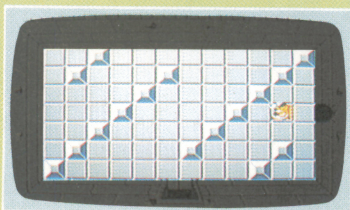
24



タートナック(赤)とギブドはロッドでやっつけよう。タートナック(青)は、バブルに注意して、うしろからソードで倒す。

アイテム	
モンスター	タートナック(赤)×2 ギブド×3 タートナック(青)×1 バブル×2

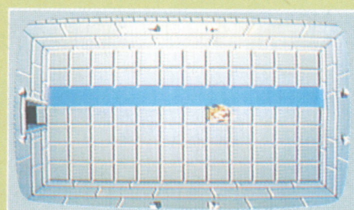
22



ポルスボイスが5匹。こいつらのやっつけ方さえ知っていれば楽勝。友だちがいる人は手伝ってもらう？

アイテム	
モンスター	ポルスボイス×5

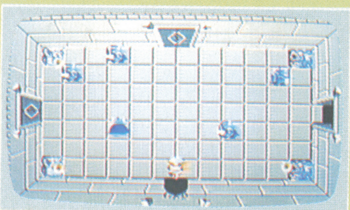
25



ポルスボイスの倒し方を知らなければ、コンパスを取ったらすぐ出るのもひとつの方法。だけど、それじゃ作者が怒る？

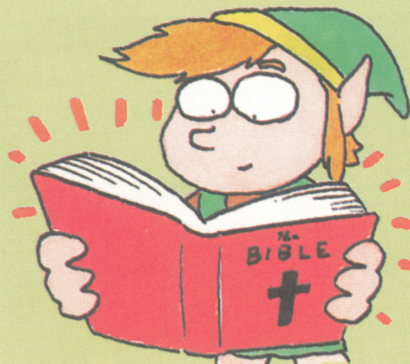
アイテム	
モンスター	ポルスボイス×8

23



この部屋はタートナック(青)5匹と石像の火の玉攻撃で、かなり難しい。タートナックは動きを読んでソードで戦おう。

アイテム	
モンスター	タートナック(青)×5 石像×4



LEVEL9（デスマウンテン）



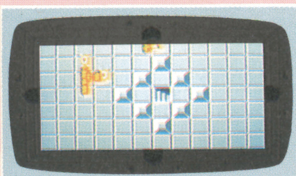
切りとりジグソーは189ページ!!

いよいよ大づめラストシーン。レベル9へ突入だ!!

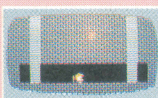
さあ、いよいよデスマウンテンにあるレベル9だ。装備は完全にそろっているかな？　入る前にそろえておかなくてはいけないアイテムを確認しておこう。トライフォース8つとマジカルソードまたはホワイトソードは絶対必要だから、もし持っていなかったら、探しに行こう。

敵で目新しいのはガノンだけ。あとはおなじみの敵ばかりだ。ワープゾーンに注意して、進め!!

1

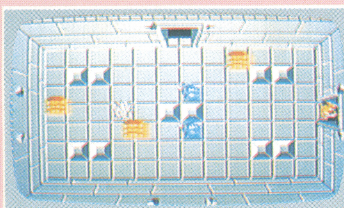


ワープゾーンの部屋を守るラネモーラ。こいつには炎の攻撃が有効。接近戦にはローソク。遠くからは聖書つきのロッド。



アイテム	
モンスター	ラネモーラ(赤)×2

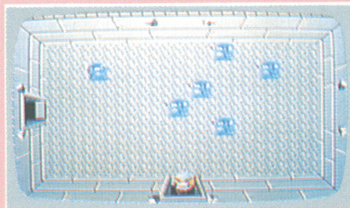
2



ライクライク、ウィズローブ、バブルのトリオの攻撃は相当にきびしい。この部屋にはなにも出ないので、次の部屋へ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　ライクライク×3 ウィズローブ(青)×2　バブル×1

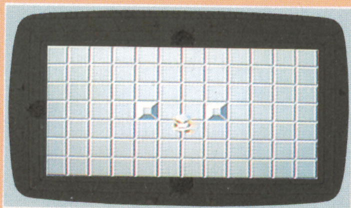
3



かなり強敵のウィズローブ(青)が6匹も登場。ムダな戦いはさけて、次の部屋へ向かった方がいいかも。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(青)×6

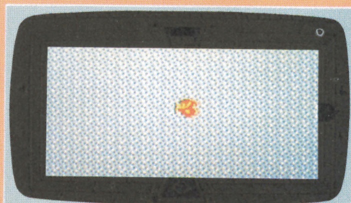
4



まわりを飛んでいるパタラは、3回収縮をくり返してから、小さな円を描いて飛ぶから、このときソードでやっつけよう。

アイテム	
モンスター	パタラ

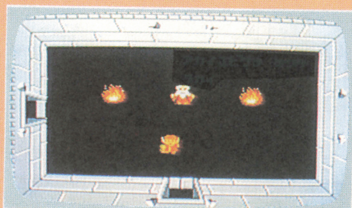
7



パタラ登場。LIFEを消もうしたくなかったら、無視して次の部屋へ進もう。逃げるが勝ちだ。

アイテム	
モンスター	パタラ

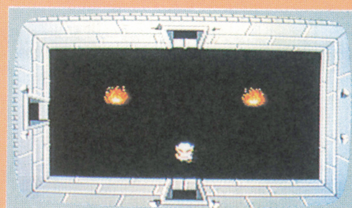
5



アカイユビワはリンクが受けるダメージを4分の1にしてくれる。レベル9を順調に回ってきた人なら、手に入れてるはず。

アイテム	
モンスター	なし

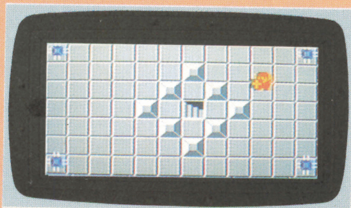
8



なんだこりゃ。ためしに炎に触ってみると、アチッ、ヤケドしてしまった。さわらぬ神に祟りなしというところか。

アイテム	
モンスター	なし

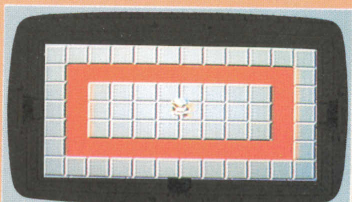
6



トラップに注意しながらウゥズローブを倒すのもひとつの手だけど、場所がわかっているのなら仕事をすませて次の部屋へ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　トラップ×4 ウィズローブ(青)×2

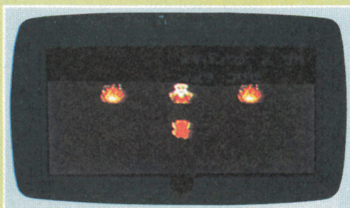
9



まず、灯りをともそう。ウィズローブ(青)3匹登場。こいつらだけなら楽勝……??　赤いほうならよかったのに。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(青)×3

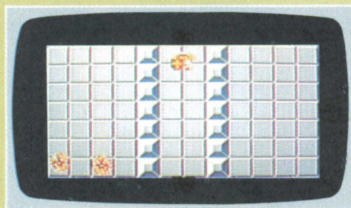
10



ようやくたどりついた部屋でもらったオジイサンからのヒントがこれ。どこの部屋の「○○○○○○」なのかなあ。

アイテム	
モンスター	なし

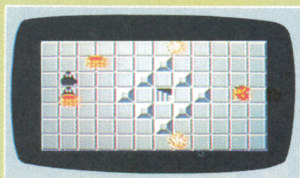
13



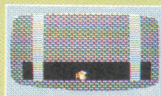
敵はゾルとライクライク。とりたてて恐くないから、ソードやロッドでやっつけてしまおう。○○が手に入る。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　バブル×2 ライクライク×2

11

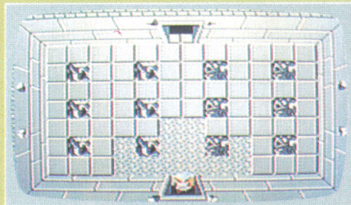


いよいよレベル9も大づめ。最後のワープゾーンの入口だ。敵はたいして強くない。ロッドでやっつけてしまおう。



アイテム	
モンスター	ゾル×2　ライクライク×2 バブル×2

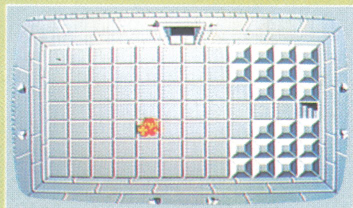
14



いよいよ最後の迷宮、レベル9のスタートだ。ゼルダ姫がキミの助けを待っている。装備のチェックをして、いざ出陣！

アイテム	
モンスター	なし

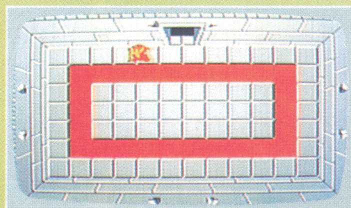
12



ワープゾーンを出てきたら、なんにもいなかった。たまにはこんな部屋があった方がいいのかなあ。

アイテム	
モンスター	なし

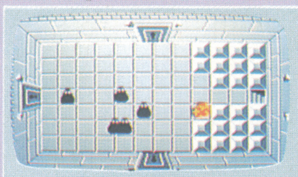
15



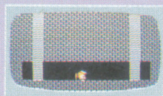
この部屋に来てもとくにいいことはない。ウィズローブをやっつけるとしたら動きやすいまん中のブロックで戦うことだ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×3

16

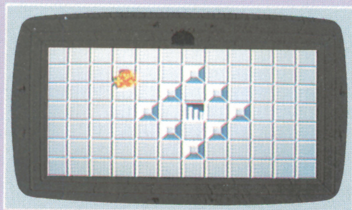


ワープゾーンをぬけたらゾルと3つの扉が待ちうけていた。ゾルはロッドでしりぞけたけどさてどの扉を進むか？



アイテム	
モンスター	ゾル×5

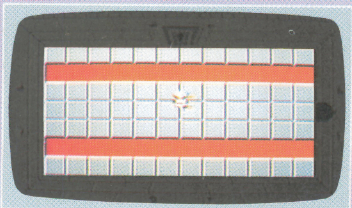
17



できれば戦いをさけたいけど、ワープするにはウィズローブを倒す必要あり。でもそれは帰りにした方がいいよ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×3

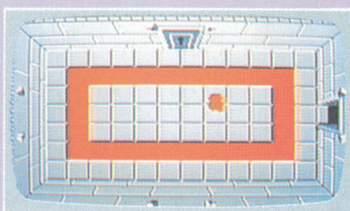
18



敵はゲルが8匹。戦う気もおこらない。レベル9の一部のゾーンには、こんな部屋ばかりあるのだ。

アイテム	
モンスター	ゲル×8

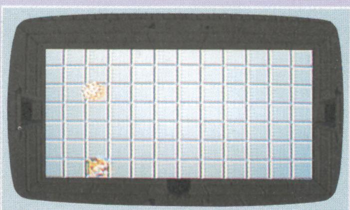
19



ゾルが5匹登場。なにか出してくれるのを期待しているなら、攻撃しよう。ムダかもしれないけどね。

アイテム	
モンスター	ゾル×5

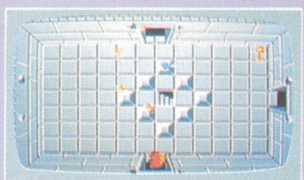
20



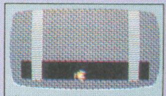
ライクライクにシールドを取られないようにしながら、次の部屋へ進んでしまおう。君子あやうきに近よらずだ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　ライクライク×3 ウィズローブ(青)×2　バブル×1

21

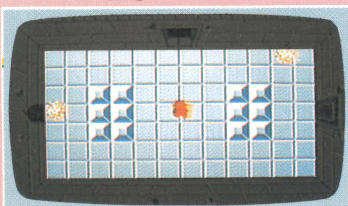


この部屋のパタラは、4回だ円をくり返し描いたあと、円を描いて飛ぶから、このときソードでやっつけよう。



アイテム	
モンスター	パタラ

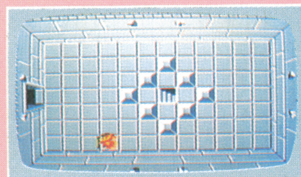
22

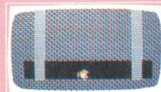


この部屋もさっさとすどおりしてしまうのが一つの方法。ヘタに戦ってシールドを取られたら大損だもんね。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　ライクライク×2 バブル×2

25

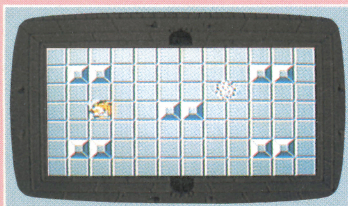




青いラネモーラは、赤より動きがすばやいけど、ロッド＋聖書があればたいして恐くはないぞ。

アイテム	
モンスター	ラネモーラ(青)×2

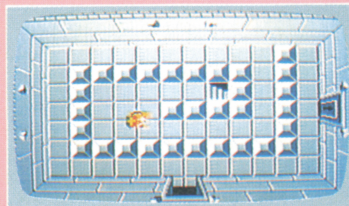
23



ウィズローブ、ライクライク、バブルのトリオ攻撃は相当手ごわい。できれば戦いをさけ、次の部屋へ進もう。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　ライクライク×3 ウィズローブ(青)×2　バブル×1

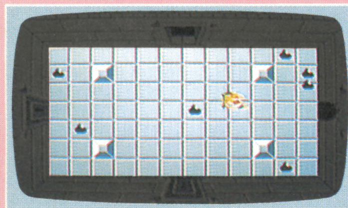
26



ワープゾーンをぬけるとライクライクが5匹登場。こいつらだけなら恐くない。マジカルロッドでふだんのうらみを晴らせ！

アイテム	
モンスター	ライクライク×5

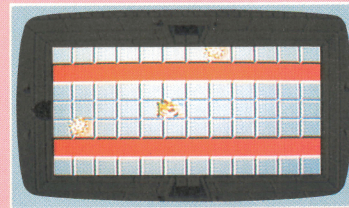
24



敵はゲルが8匹。楽勝楽勝。マジカルロッド＋聖書の攻撃でやっつけてしまおう。お金が手に入る。

アイテム	
モンスター	ゲル×8

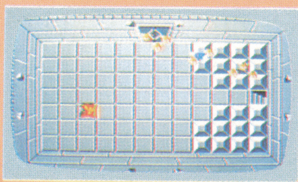
27



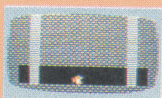
大嫌いなライクライクが登場。遠くからロッドで攻撃するのが安全。シールドを取られてはかなわないからネ。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　ライクライク×2 バブル×2

28

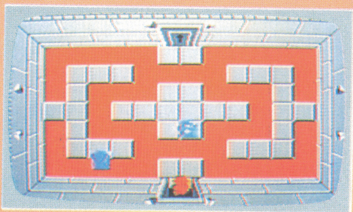


だ円を描いて飛ぶ方のパタラが登場。ソードをうまく使って、LIFEが減らないようにしよう。



アイテム	
モンスター	パタラ

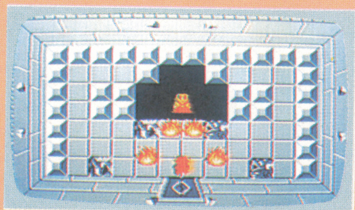
29



この部屋は、動きにくいので、戦いなれたウィズローブを倒すのもたいへん。できれば戦いをさけ、次の部屋へ急ごう。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×2

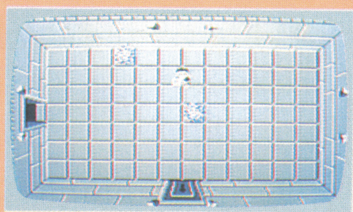
30



やったぜ！ ゼルダ姫救出に成功！ キミこそ真の勇者だ。──そして、再びキミの新たな冒険の旅が始まるのだ。

アイテム	
モンスター	なし

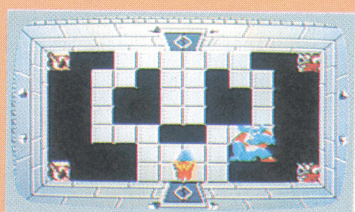
31



この部屋はとりたててすることがない。ゾルをけちらし、ライクライクを燃やして次の部屋へ進もう。

アイテム	
モンスター	ゾル×2 バブル×2 ライクライク×2

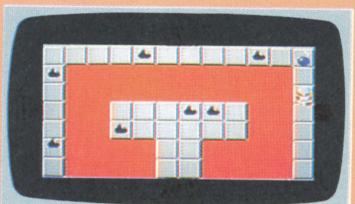
32



ガノン登場。こいつの倒し方は、自分で探そう。必要なアイテムは○○○と○○○。いよいよラストシーンだ。

アイテム	
モンスター	ガノン

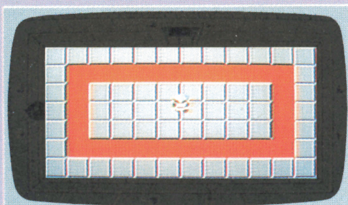
33



レベル9なのに全然迫力のないのがこの部屋。ゲルが8匹なのだ。戦う気もおきないだろうから、とっとと次の部屋へ。

アイテム	
モンスター	ゲル×8

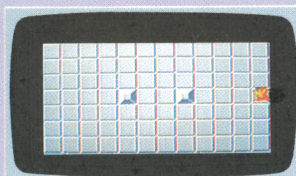
34



敵はキースが8匹。全部やっつけると5ルピーもらえるので、お金に困っている人は、がんばろう。

アイテム	
モンスター	キース×8

35

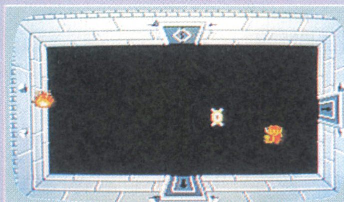


カラダが赤くなっていれば、ウィズローブの攻撃もさほど恐くない。ワープゾーンを使って新たな戦場へ行こう。



アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×3

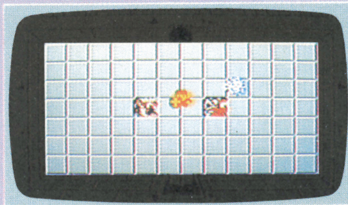
36



赤いラネモーラはロッドでやっつけてしまおう。5ルピー手に入る。さて、次はどっちの部屋へ行こうか。

アイテム	
モンスター	ラネモーラ(赤)×2

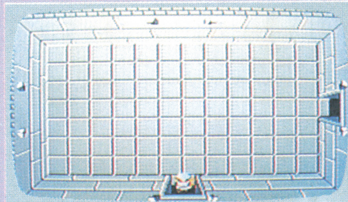
37



キミのリンクが強くなっていてもできればこの部屋の敵との戦いはさけた方がいいだろう。爆弾をすばやくしかけよう。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　ライクライク×3 ウィズローブ(青)×2　バブル×1　石像×2

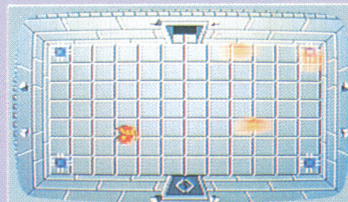
38



お金のない人はこの部屋のウィズローブをすべてやっつければ、5ルピー手に入る。お金持ちの人は次の部屋へ。

アイテム	
モンスター	ウイズローブ(赤)×6

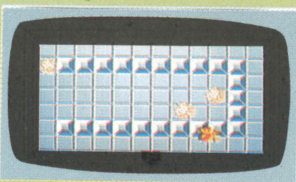
39



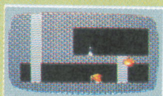
この部屋のライクライクはロッドで倒せるけど、どういうわけか扉は開いてくれない。きたないワナだったんだ。

アイテム	
モンスター	ライクライク×4 トラップ×4

40

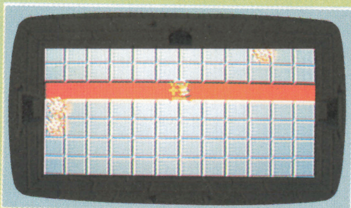


とりあえずウィズローブをやっつける。そして、今までとパターンが違うあのやり方で地下室へアイテムを取りに行こう。



アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　バブル×3 ウィズローブ(青)×3

41



シールドを取られる心配はないが、ウィズローブ、バブルのコンビネーションはきびしいので、仕事をすませたら次の部屋へ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　バブル×3 ウィズローブ(青)×3

42



バイアはロッドの攻撃でやっつけると、キース2匹に分かれてしまうから、ここはソードで1匹ずつ確実に殺そう。

アイテム	
モンスター	バイア×6 石像×2

43



LIFEを保存したければ、この部屋の敵とは戦いをさけるべし。バブルがかなりしつこいぞ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　バブル×3 ウィズローブ(青)×3

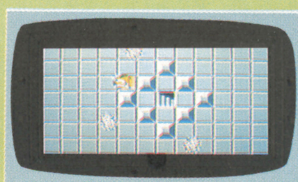
44



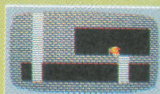
敵はゾルとキース。こいつらはかる〜くロッド＋聖書でやっつけて、ゆっくりと仕事をしよう。

アイテム	
モンスター	ゾル×2　キース×3 バブル×3

45

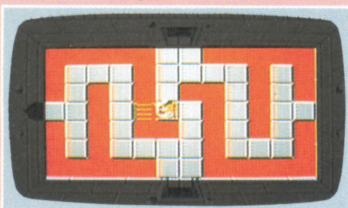


宝の部屋の敵は手ごわい。バブルに注意しながら、ウィズローブをやっつける。あのアイテムはもうすぐだ。



アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　バブル×3 ウィズローブ(青)×3

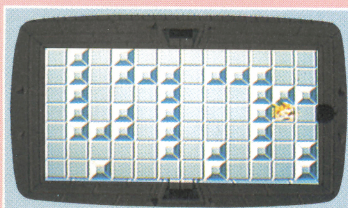
46



この部屋は、動きにくい地形になっているので、動かないで、ロッド攻撃でバイアをやっつけよう。

アイテム	
モンスター	バイア×5

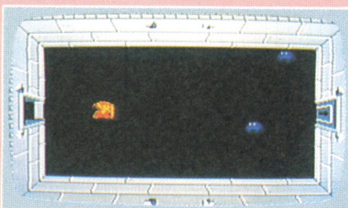
47



この部屋は、リンクにとって戦いにくい地形になっているから、できるだけウィズローブとの戦いはさけ、次の部屋へ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×3

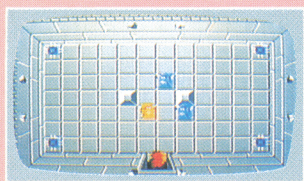
48



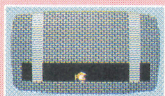
キースが8匹。今のキミにはほとんど相手にならないほど弱いだろう。お金が欲しければやっつけよう。

アイテム	
モンスター	キース×8

49



ワープゾーンのある部屋。とにかくウィズローブを倒さなくちゃいけない。トラップに注意して、ソードをふりまわそう。



アイテム		
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×2	トラップ×4

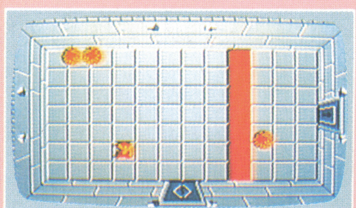
50



ウィズローブがうっとおしいけどとにかく全部殺さないと、アイテムが手に入らないので、ソードをふりまわそう。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2 ウィズローブ(青)×3

51



相手はゾルとキース。ムダな殺生はやめて次の部屋へ行こう。やっつけてもなにも手に入らないからね。

アイテム		
モンスター	ゾル×2 バブル×3	キース×3

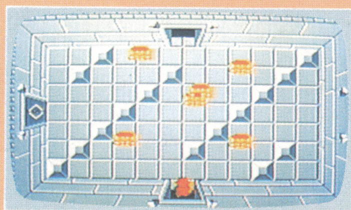
52



青色のラネモーラ登場。無視して次の部屋へ行くのも手だけど、爆弾がもらえるのでロッドで倒してしまおう。

アイテム	
モンスター	ラネモーラ(青)×2

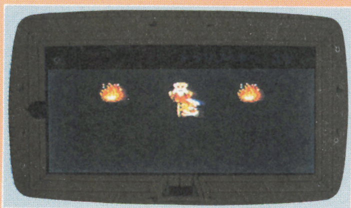
53



動きまわりにくい部屋になっているので、右か左の壁を背にして、ロッド＋聖書攻撃でうらみのあるライクライクを殺そう。

アイテム	
モンスター	ライクライク×6

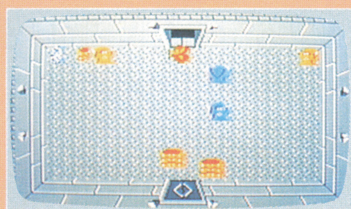
54



オジイサンがメッセージをくれた。言うことをきいて進むしかないけど、もっと具体的に言ってくれるといいのに――。

アイテム	
モンスター	なし

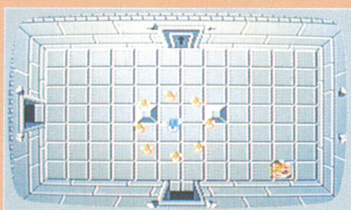
55



ライクライクにシールドを取られないように注意しながら、ウィズローブを殺そう。バブルにも要注意だ。

アイテム	
モンスター	ウイズローブ(赤)×2　ライクライク×3 ウイズローブ(青)×2　バブル×1

56



パタラ登場。回りを飛ぶパタラが収縮をくりかえし攻めてくる。円が小さいときソードで回りのパタラを全部倒そう。

アイテム	
モンスター	パタラ

57



ウィズローブとの戦いをさけ、キーを取ったら、すぐに次の部屋へ行くのが、おりこうさんのやり方だ。

アイテム	
モンスター	ウィズローブ(赤)×2　バブル×3 ウィズローブ(青)×3

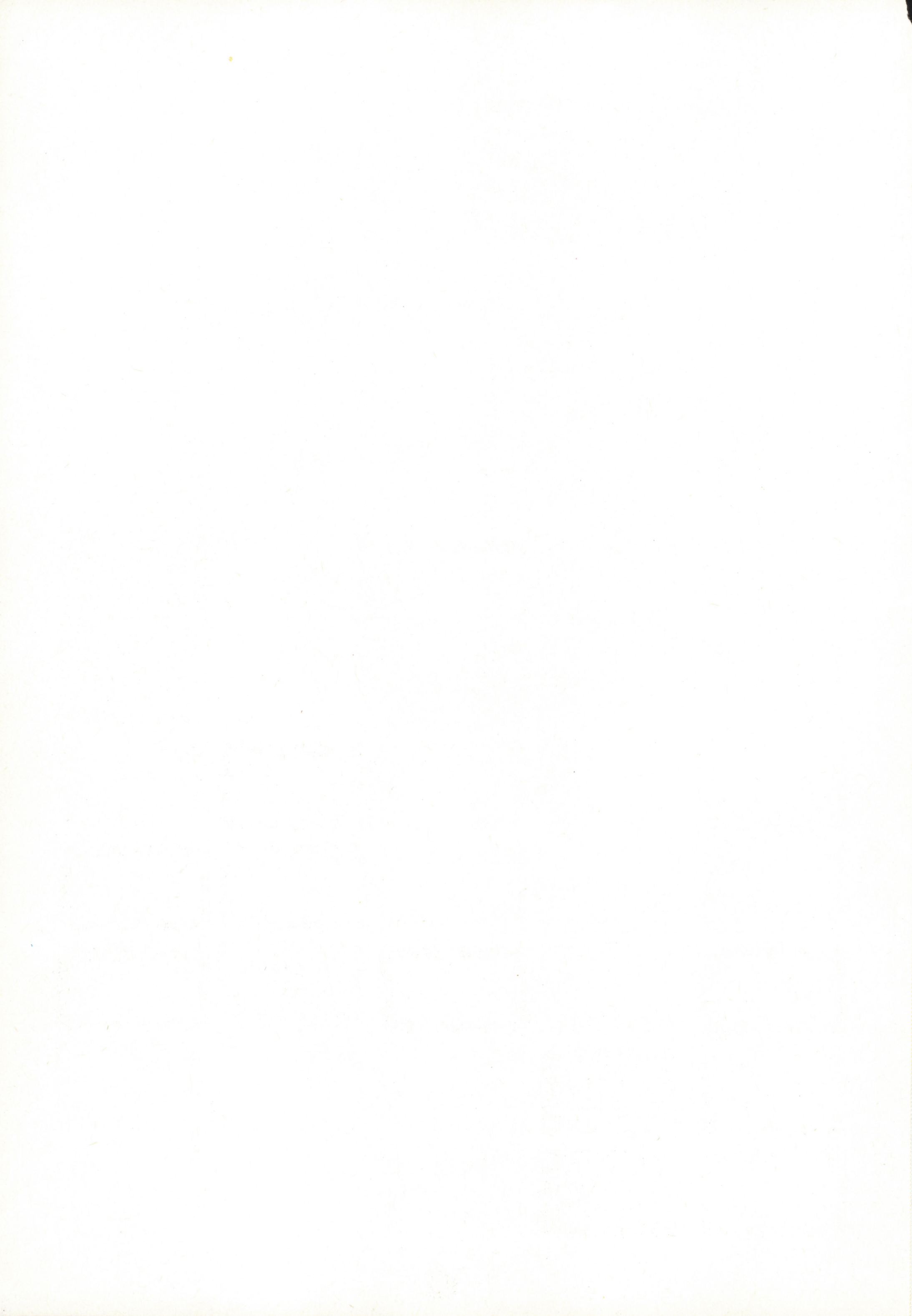
LEVEL 7
切りとりジグソー



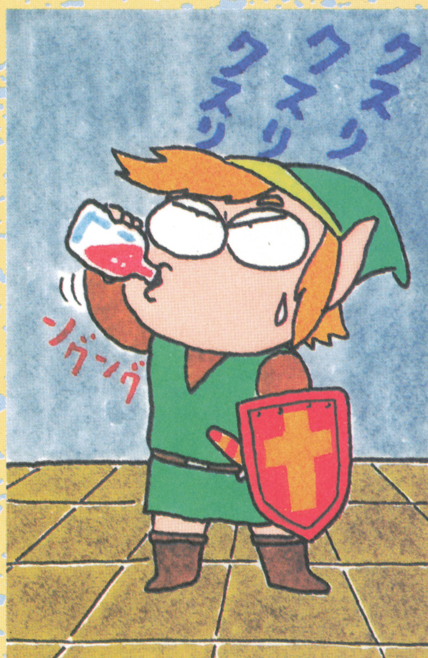
これはキミが作るマップだ！

これはキミ自身が作る、キミだけのレベル7の迷宮マップだ。作り方はカンタン。下の写真を全部切りとる。そして、キミがゼルダの伝説をプレイしながら、各部屋をゲームの進行にあわせてつなげていけばいいんだ。そうすれば、トライフォースを取るころにはマップが完成しているというわけだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33



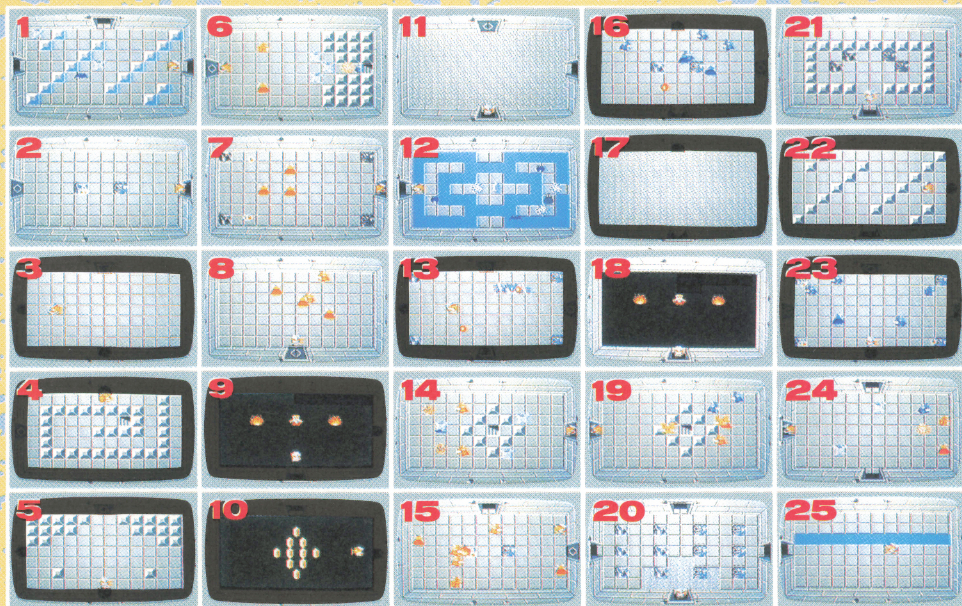
LEVEL 8
切りとりジグソー



隠れ通路を見つけよう!!

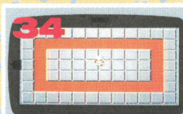
ところどころに扉の部分が黒くつぶれて見えなくなっている写真があるね。これはナンダ? ——そう、この部屋に隠れ通路があって、それを探すのはキミの仕事なのだ。大ヒント集のところに書いてある各部屋のヒントをよーく読みながら、アイテムを活用して通路をみつけよう。

デスマウンテンには、ワープゾーンがたくさんある。これは注意しないと、迷っちゃうぞ!!

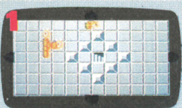


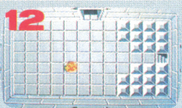
切りとりジグソー

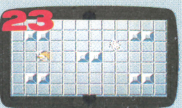
LEVEL9(デスマウンテン)

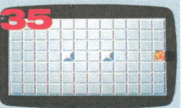


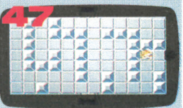


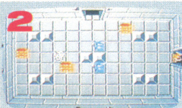


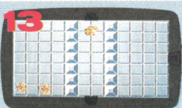


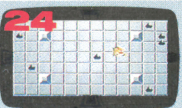


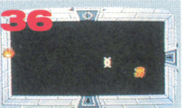


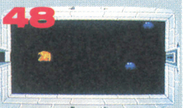




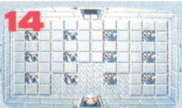


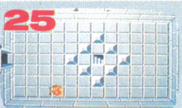


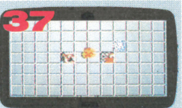


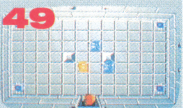


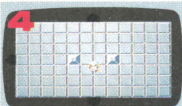


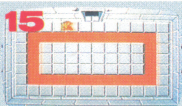


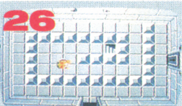


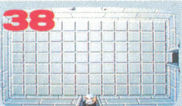


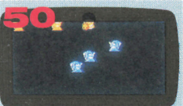


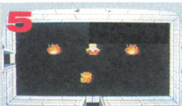


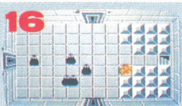


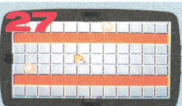


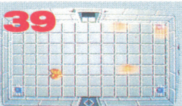


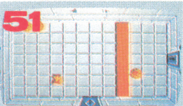




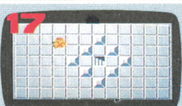


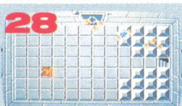


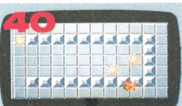


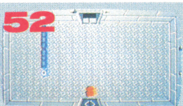


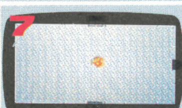


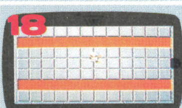


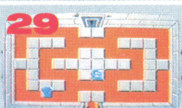


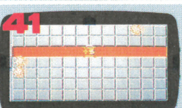


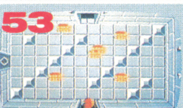


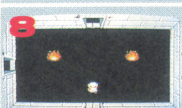


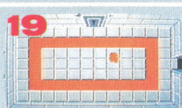


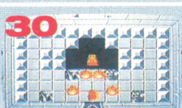




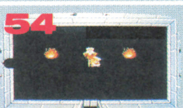


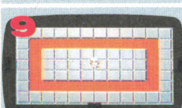


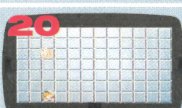


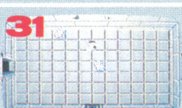






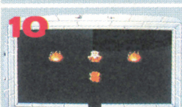


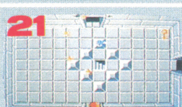






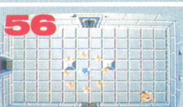




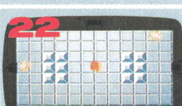


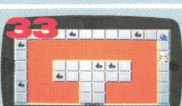






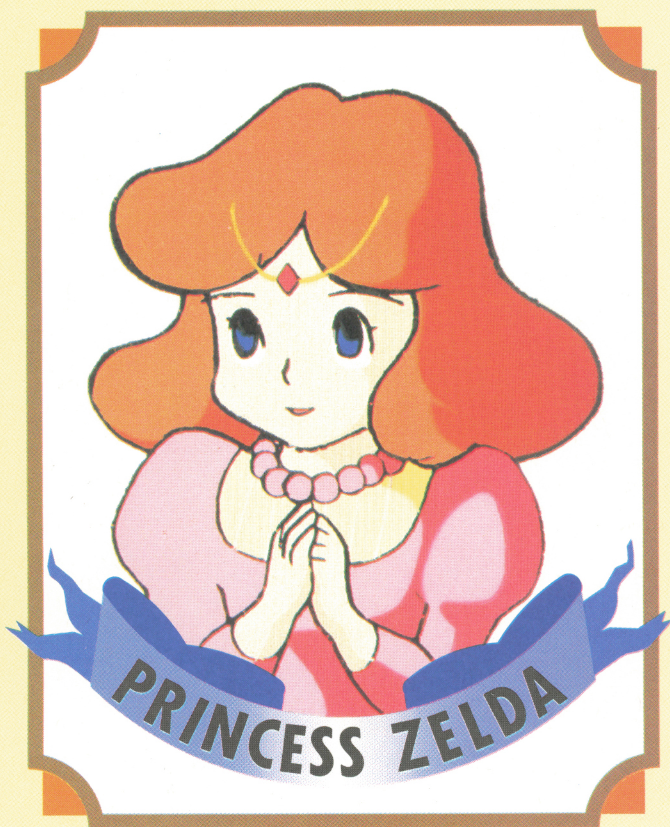











PRINCESS ZELDA

キミが見つけた『ゼルダの伝説』の裏ワザ情報などは、

〒160 東京都新宿区三栄町8番地いかりビル2

コンプティーク編集部「ゼルダの伝説・裏ワザ情報係」まで、

やり方などをくわしく書いてお送りください。

ファミコンマル勝DXシリーズ①超デラックス版



ゼルダの伝説

1986年4月30日初版発行

編著　コンプティーク編集部

発行者　角川春樹

発行所　株式会社角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

電話　東京(03)238-8521(営業部)

(03)359-8351(編集部)

振替口座 東京3-195208

印刷所　大日本印刷株式会社

執筆／山崎拓　編集協力／(株)DOCK　カバー・イラスト／佐藤道明　本文イラスト／中野豪　牧内浩
マップ・イラスト／HOT DOG　マンガ／オフィスDーレンジ　ブックデザイン／(株)D／HITS　撮影／林久平

★この本の内容に関するお問い合わせは、月曜日～金曜日(休日をのぞく)の
午後4時～6時の間に、☎03-359-9900までお願いします。

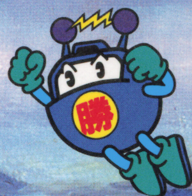
ISBN4-04-707002-5 C8076 ¥690E Printed in Japan



ファミリーコンピュータ

超デラックス版

ファミコンマル勝DXシリーズ①



THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™

地上&地下迷宮 LEVEL1〜6

全マップ公開+各画面完全解法

地下迷宮 LEVEL7〜9

全画面大ヒント集

切りとりジグソー付!!

コミック「ゼルダの伝説」



プロ級 勝 パーフェクトテクニック

コンプティーク編集部 編著



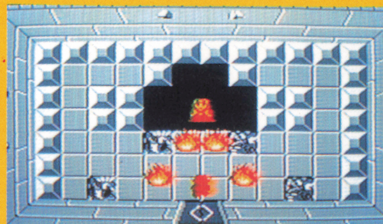
ハイラル地方の小王国が、大魔王ガノンの軍団に侵略された。

この小王国に昔から伝わる〈知恵〉と〈力〉の"トライフォース"のうち、〈力〉のトライフォースは、ガノンたちに奪われてしまった。

危機のさなか、この国の姫ゼルダは、もうひとつの〈知恵〉のトライフォースを8つの小片に分け、地下迷宮の奥深く隠した。

キミの名はリンク。旅の途中でこの事態を知り、ガノンを倒して、とらわれている姫を救出することを決意したのだ。

キミはまず、〈知恵〉のトライフォースの小片を探し集めなければならない。はたしてキミは、ガノンの魔の手からゼルダ姫を救いだすことができるだろうか!?



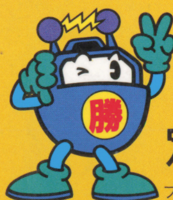
ファミコンマル勝DXシリーズ❶
ゼルダの伝説

はやい! やすい! くわしい!!
毎月第2・第4金曜日はマルカツの日



特別定価290円
4月25日創刊号発売!!





定価690円

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ISBN4-04-707002-5 C8076 ¥690E

ファミリーコンピュータ™
ゼルダの伝説
ファミコンマル勝DXシリーズ❶
角川書店